الالعاب الريفية الشعبية



محمد عادل خطاب

الألعاب الريفية

"الشعبية"

تأليف

محمد عادل خطاب

مدير مركز الثقافة والإعلام بمصر الجديدة

وزارة الثقافة والإرشاد القومي

ملتزم الطبع والنشر

مكتبة الأنجلو المصرية

١٦٥ شارع محمد بك فريد (عماد الدين سابقاً)

الطبعة الأولى : مايو ١٩٦١

الطبعة الثانية : نوفمبر ١٩٦٤

المحتويات

تقـــــــديم

بقلم
الأستاذ محمد علي حافظ
نائب وزير التربية والتعليم

تنعم جمهوريتنا الفتية فى هذه الحقبة المباركة من تاريخها بنهضة عارمة جبارة ، تشمل جميع ضروب حياة المجتمع العربى فى كل بيئة ، وتعمل على توفير أسباب السعادة والرفاهيـــة للمواطنين جميعا فى كل مكان .

وتلعب التربية الرياضية دوراً هاماً أصيلا فى بناء هذا المجتمع العربى الجديد ، وفى تلك النهضة الشاملة ، حيث تعنى بصحة الفرد وكيانه ، وتكسبه مهارة حركية ولياقة ذهنية ، وحيث تدربه بشتى الطرق الجذابة الشيقة على الأساليب الصحيحة فى التعامل ، وحيث تهذب سلوكه وتسمو بنزعاته ورغباته .

وللتربية الرياضية فى هذا العصر بالذات فلسفة مبنية على مبادىء اجتماعية سليمة ، وتسير وفق أصول علمية وفنية صحيحة ، وتتلاءم والنظريات التربوية والنفسية الحديثة .

والكتاب الذى بين أيدينا يجمع صورا من ألعابنا الريفية ، وهو بهذا يحافظ على تراثنا القومى وتقاليدنا الشعبية . والحق أنه جاء معبرا لواقع بيئتنا الأصيلة ، متمشيا مع عاداتها وإمكانياتها .

وأرجو أن يحقق هذا النوع الجديد من الفن والمعرفة ما نبتغيه لشباب هذا الجيل والأجيال المقبلة من عزة وقوة .

والله ولى التوفيق .

مقدمة

يجمع هذا الكتاب ألعابنا الريفية بصورتها الطبيعية أخذت من مصادرها الأصلية ، كتراث شعبي قومي يجب المحافظة عليه من الاندثار والضياع . كما يشرح الكتاب هذه الألعاب بصورتها المعدلة والأسس التي قامت عليها هذه التعديلات ، ثم يبين قوانينها بشكلها الحاضر الذي اعتمد من الاتحاد العام للأندية الريفية .

ولقد كانت هذه الألعاب في الماضي غير معروفة للكثيرين منا ، ولم يكن هناك من يدرك قيمتها أو أهميتها ، وبالتالي لم يكن هناك من يهتم بها أو يرعاها ، وكل ما كان يعرف عنها أنها تراث قديم قد يكون في التعرف عليه بعض التسلية والمتعة لا أكثر .

وفي عام ١٩٤٩ بدأت أنظار المهتمين بشغل أوقات الفراغ في الريف تتجه إلى هذه الألعاب ، ومن بينهم جماعة من الرواد أسندت إليهم مسئولية إعداد وتدريب أول جماعة من شباب الريف ليكونوا نواة المدربين الريفيين لأندية المراكز الإجتماعية وكان المؤلف أحد أعضائها وقد استقر رأى هذه الجماعة على زيارة القرى التي انتخب منها هؤلاء الشباب ، لمحاولة التعرف على طبيعة الحياة فيها ، وتفهم الأوضاع السائدة ، ودراسة حاجات هذه المجتمعات ، حتى تكون برامج التدريب نابعة من واقع البيئة الريفية ، متمشية مع عاداتها وتقاليدها ، متفقة مع استعداداتها وإمكانياتها ، محققة لما نهدف إليه من إعداد هؤلاء الشباب إعداداً يؤهلهم للقيام بسد حاجات بيئاتهم الرياضية والترويحية مستقبلا . وقد كانت هذه الزيارات نقطة تحول في تقييم الألعاب الريفية .

فعند زيارتهم القرية الأولى ، وجدوا جماعات من الفتيان منتشرين في أكثر من درب من دروبها ، يلعبون لعبة يسمونها « حج وحبس » تشبه إلى حد كبير لعبة « البيس بول الأمريكية » ، وراعهم أن هؤلاء الفتيان كانوا ينظمون أنفسهم دون رقيب ، ويؤدون اللعبة بمهارة ونشاط واضحين ، ويقودون أنفسهم ، ويقوم واحد منهم بالتحكيم . فكانوا يضفون على القرية الهادئة جواً رائعاً من الحماس والمرح .

ثم تصادف أثناء مرورهم في قرية أخرى أن وجدوا القرية كلها مجتمعة في ساحة واسعة لإحياء فرح وكانت الموسيقى تعزف ، وعلى أنغامها تقام مباريات في التحطيب يشترك فيها الجميع من شباب ورجال وكهول ، كل منهم متحمس للاشتراك في هذه المباريات وإظهار مقدرته ومهارته كمظهر من مظاهر التكريم لابن القرية ، وقد لاحظوا أن القرية كلها تظهر تقديرا فائقا واحتراما للاعب الماهر ، وتتباهى بأبطالها على أبطال القرية الأخرى كما راعهم ما تخلقه هذه اللعبة من مقدرة ومهارة وجلد ولياقة بدنية قل أن نجد لها نظيرا في كثير من الألعاب الشائعة .

وفي قرية أخرى وجدوا لعبة تمارس على نطاق واسع في أجران الفلاحين ، ويشترك فيها الجميع تسمى « بالحكش » ، ولمسوا ما تضفيه هذه اللعبة على أهل القرية ، من مظاهر الحيوية والحماس التي انطبعت على القرية الساكنة .

ولقد تركت هذه الزيارات أثراً كبيراً في نفوسهم ، إذ وجدوا في ريفنا تراثاً خالداً له قيمته الكبيرة ، وله دوره في حياة أهله ، وقرروا البدء في دراسة هذه الألعاب والبحث في أصولها وقواعدها ومحاولة تنسيقها وتعميمها والتدريب عليها .

وفي خلال فترة التدريب استعرضت حوالي خمسين لعبة من ألعابنا الريفية ، منها الألعاب الفردية والجمعية ، ومنها ألعاب الصغار وأخرى الشباب وغيرها للكبار ، ومنها ألعاب الفتيان وأخرى للبنات ... الخ فوجد أنها لا تختلف في جوهرها عن كثير من ألعاب الغرب ، غير أن أهله قد عنوا بألعابهم فنظموها ونسقوها وشجعوا ممارستها والتدريب عليها ، بينما أهملنا ألعابنا وتجاهلناها حتى كادت تمحى .

وفي عام ١٩٥٢ أوفد الكاتب في بعثة داخلية لمدة عامين للمركز الدولي للتربية الأساسية « مركز تنمية المجتمع في العالم العربي بسرس الليان » ضمن أول دفعة من مبعوثي الدول العربية ... وكان للمركز — بطرقه الحديثة في تدريب المبعوثين على أصول البحث العلمي ، وبحوثه في الترويح ، وبرامجه النظرية والعملية المتعلقة بتنمية المجتمع الريفي ، واتساع مجالات العمل الميداني في الريف ـ كان له فضل كبير في اكتساب الخبرة بأساليب النهوض بالمجتمع الريفي وتعميق الإيمان بأهمية الألعاب الريفية ووظائفها الحيوية في الترويح الريفي والنهوض بالمجتمع المحلي . وكان للمركز بخبرائه ومبعوثيه وقادة القرى التي عملنا فيها فضل كبير في جمع هذه الألعاب وتقنينها وإجراء التجارب الميدانية عليها وتنظيم وتشجيع ممارستها بين أهالي الريف مما شجع الكاتب أن يقدم رسالته للحصول على دبلوم المركز عن « ألعابنا الريفية » فحصل عليه بدرجة امتياز ... وكانت هذه الرسالة في واقع الأمر هي الأساس التي بنى عليها الكاتب مؤلفه هذا ...

فإلى جميع المسئولين والعاملين بالمركز ، ولإخواني أهل الريف القاطنين بسرس الليان ومنارهله ودبركي وقلتا وفيشا والمناوات وميت قادوس وميت شماس أقدم الشكر وأسجل لهم فضلهم في إخراج هذا الكتاب إلى النور .

ويسرنى أن أقدم الطبعة الثانية من الكتاب ، ومع التزامى بصورة الكتاب الأصلية من حيث منهجه ومقاصده ، رأيت أن أضيف استكمالا للفائدة منه ، فصولا عن القيادة وإعدادها ، وعن مجالات اللعب فى الريف ، وبعض إضافات فى نواحى الألعاب .

وبعد ، فهذا هو كتاب « الألعاب الريفيـــة الشعبية » فى طبعته الثانية ، عسى أن يحقق ما يرجى منـه ، فيكون عونـا للاعبين والمشرفين والقادة فى ميدان الألعاب الريفية ، وقبسا من النور يضىء الطريق لـكل من يلتمس الخير والسعادة والقوة لأهل الريف عن عن طريق الرياضة .

القاهرة فى ٢٠ نوفبر ١٩٦٤ — محمد عادل خطاب

وهكذا بدأت المحاولات لتنظيم هذه الألعاب وتنسيقها وتشجيع ممارستها — ولـكن تبين بمرور الأيام أنه لـكى تؤدى هذه الألعاب ما يرجى منها يجب الدعاية لها لتوجيه الرأى العام نحوهـــا ، بإظهار قيمتها وفوائدها وطرق ممارستها ووضع قوانين ثابتة لها ونشرها .

ولم يطل بنا الانتظار طويلا ... إذ طلعت علينا ثورتنا الخالدة ، بنهضة شاملة فى جميع الميادين ، ومنها ميدان الرياضة ، فأصبحت الألعاب الرياضية من أهم الوسائل التربوية لإعداد جيل قوى سليم ، واهتمت الثورة اهتماما خاصا بتعميمها بين مختلف طبقات الشعب وفى جميع مراحل العمر . وبدأ وعى جديد يظهر وينمو ، وجهود صادقة تبذل سواء فى المحيط الحكومى أو الأهلى لرعاية الألعاب الريفية كوسيلة لشغل أوقات الفراغ فيما يعود على المجتمع الريفى بالنفع والخير .

وإننى إذ أقدم الشكر للهيئات والأجهزة المعنية برعاية الشباب والنهوض بالمجتمع الريفى على إقبالهم على الطبعة الأولى وتشجيعهم ، لها أقدم الشكر خالصا للمسئولين بالقوات المسلحة ، وبوزارة الشباب ، ووزارة التربية والتعليم، ووزارة الشئون الاجتماعية ، ووزارة الثقافة والإرشاد القومى والاتحاد العام للأندية الريفية ، ومديريات الشباب بالمحافظات ، والمعاهد العليا والمتوسطة للتربية الرياضية ، والمعاهد العليا للخدمة الاجتماعية ، وأجهزة الإعلام من صحافة وإذاعة ، ومراقبـة البرامج الرياضيـة بإذاعة الجمهورية العربية المتحدة ، وإذاعـة مع الشعب ، والسـادة الزملاء العاملين فى ميادين رعاية الشباب وتنمية المجتمع الريفى .

الباب الأول

اللعب ودوره في حياتنا

- نبذة تاريخية
- أهمية اللعب
- وظائفه
- أثره على نمو المجتمع

اللعب والصحة

اللعب والأخلاق

اللعب والتربية

اللعب وتماسك المجتمع

اللعب والتنمية الاقتصادية

الباب الأول

اللعب ودوره فى حياتنا

نبذة تاريخية

اتجهت التربية الحديثة اتجاها قويا نحو العناية بصحة الفرد والجماعة ، ونادت برعاية الجسم فى كل مرحلة من مراحل نموه أسوة بالعناية بتثقيف العقل ، وخاصة بعد أن تبين من الوجهتين البيولوجية والاجتماعية ما للعناية بالصحة والحياة المنظمة من الأثر فى سعادة الفرد ، وما تجلى من الناحيتين السيكولوجية والاقتصادية من أثر قوة بنيان الجسم فى أداء العقل وظائفه المختلفة بنشاط وانتظام مع اقتصاد فى الجهد والوقت .

لهذا أصبحت التربية الرياضية فى هذا العصر أساسا من أسس إعداد الفرد للمجتمع، وتهيئته للحياة المستقبلة تهيئة عملية، يكون الدافع فيها ميل الفرد التلقائى للعب مع أفراد من سنه ، ورغبة الشباب فى القضاء على ما يشعر به من ملل فى وقت فراغه ، وحاجة العامل للاستجمام والتغيير فى نظام حياته المألوف ، وتعطش البالغ للمحافظة على كيانه وصحته .

ولذلك جعلت الدولة لها مكانا هاما فى سياستها المالية والتربوية والاجتماعية ، بعد أن اعتبرتها من العوامل الأساسية لتحقيق سيادة الأمة ورفاهيتها ، فأنشأت الأندية والساحات المختلفة لطوائف المواطنين والعمال والصناع والزراع ، ووفرت للشباب فى كل مدينة وقرية سبل الرعاية والتوجيه على أسس من تكافؤ الفرص وعدالة التوزيع . وذلك لكى

تتهيأ للشعب كله وسائل الإعداد للحياة الصحية المنظمة والتعود على تحمـــل المسئوليات الاجتماعية والقومية بنفس قوية راضية .

وأنشأت الدولة وزارة الشباب ، تحمل رسالة إعداد المواطن الصالح، وتخطط الخدمات وتنسقها وتنظم تنفيذها ، وتستثمر أوقات فراغ الشباب فيما يعود على الوطن وعليهم بالنفع. ولتحقيق هذه الرسالة تم إنشاء مديريات للشباب فى كل محافظة لتتولى مهمة تنفيذ السياسة العامة لرعاية الشباب، وقد زودت هذه المديريات بالإمكانيات البشرية والفنية التى تمكنها من أداء رسالتها بنجاح ووضعت خطة كاملة لتعميم المنشآت اللازمة لرعاية الشباب. وقد بلغت جملة هذه المنشآت ١١٧٤ منشأة يستفيد من نشاطها ٦٧١٠٠٠ شاب. وتتضمن هذه المنشآت ٢٥ مركزا للشباب ، و ٨٥ ساحة شعبية ، و٤٥٣ ناديا ريفيا ، و٤٣ حمام سباحة، و٥٣٣ هيئة وجمعية واتحاد رياضى فى حين لم يزد عدد هذه المنشآت قبل الثورة على ٤٧٦ منشأة . وقد تضمن مشروع الخطة الخمسية الثانية استكمال المنشآت على أساس إنشاء ساحة شعبية بكل مدينة ، وإنشاء مركز قرية بكل قرية بالجمهورية . ولقد تطورت ميزانية رعاية الشباب تطورا كبيرا يعكس فى وضوح اهتمام الدولة برعاية الشباب، فقد بلغت ميزانية وزارة الشباب لعام ١٩٦٤/١٩٦٥ مبلغ ٢ مليون و ٢٥١ ألف جنيه. وهذه الميزانية ليست كل ما يخصص لرعاية الشباب ، وإنما هى ميزانية الخدمات المباشرة التى تقوم بها وزارة الشباب ، من منشآت وإعداد قادة وإقامة معسكرات وتدعيم الاتحادات الرياضية والأندية الريفية والساحات الشعبية والنشاط الجامعى . فإعداد الشباب رسالة كبيرة تتعاون فى تحقيقها وزارات الخدمات ، كوزارات « التربيـة والتعليم — التعليم العالى — الشئون الاجتماعية — الثقافة والإرشاد القومى — الإدارة المحلية — العمل » ، وكل ما تقوم به هذه الوزارات والهيئات من خدمات ومشروعات يعود بالنفع على الشباب. إن ميزانية رعاية الشباب قد تضاعفت حوالى ٤٠ مرة، وهى زيادة فاقت الزيادة فى عدد الشباب . فبينما زادت الميزانية ٤٠ مرة

نجد أن عدد الشباب قد ازداد بمقدار الربع ، فقد كان عددهم فى عام ١٩٥٢ يبلغ ٩,٩١١,٨٦٢ شابا فأصبح الآن ١٢,٨٤٠,٤٨٥ شابا . إن كل هذا قليل من كثير حققته ثورة ٢٣ يوليو للشباب ، ومازالت تحقق له الكثير حتى يتمكن الشاب وقد أخذ حقه من الرعاية والإعداد السليم من أن يوفى حق وطنه عليه بأداء واجبه كاملا .

ومما هو جدير بالذكر أن العناية بالتربية الرياضية ليست بالأمر الجديد علينا ، فالباحث فى تاريخ مصر القديم يجد فى نقوش المصريين صورا متعددة تدل على اهتمامهم بالرياضة ، ويلمس فى آثارهم ما يدل على أنهم برعوا فى المبارزة بالعصى «التحطيب» والمصارعة ولعبوا بالكرة ومارسوا أنواع الصيد والسباحة ، واستعملوا الأقواس والسهام والنبال والحراب والعصى والأطواق وغيرها من أدوات الرياضة ، بل انهم وجدوا فى ممارسة تلك الألعاب لذة بالغة جعلتهم ينقشونها على جدران مقابرهم جنبا إلى جنب مع صلواتهم ودعواتهم الدينية ، وفى هذا ما فيه من تقدير للألعاب عندهم .

وقد كان للمصريين القدماء فضل السبق فى ابتكار أنواع مختلفة من الألعاب . ففى مقابر «مناح حتب» من الأسرة الخامسة نقوشا تمثل ألوانا متعددة من ألعابنا الشعبية التى نمارسها الآن. وفى مقابر «بنى حسن» من الأسرة الثانية عشرة، وفى معابد وادى الملوك وأدفو ودندره وغيرها أدلة محسوسة على أن المصرى ولع بالسباحة واستخدم فيها طرقا تكاد تشبه ما نراه اليوم ، وكلف بالتجديف وبنى له القوارب الصغيرة السريعة والزوارق الخفيفة المصنوعة من قصب البردى شد بعضه إلى بعض، وتفنن فى الصيد واخترع له النبال وعصى الرماية

وأقام له المعسكرات من البوص السميك ، واصطاد السمك بالحراب الطويلة الرقيقة كما اصطاد بالشص ، وأجاد المبارزة بالدرع والعصا، وأحب المصارعة ونقشها بأوضاعها المختلفة على مبانيه وأنشأ لهـا مدارس يتدرب فيها اللاعبون ، ومارس ركوب الخيل وحذق الحركات التوقيتية ، وأقام المباريات ونظم المنافسات فى تلك الضروب العملية العالية من الرياضة .

ونذكر هنا ما أورده هيرودت « نظم المصريون مباريات تشتمل على جميع فنون المسابقات وقدموا الجوائز للفائزين » .

ومن الطريف الخالد بين تلك النقوش لعبة « التحطيب » بأوضاعها وحركاتها وما فيها من هجوم ودفاع ، وهى أصل لألعاب السلاح « الشيش » كذلك توجد لعبة « الحكشه » ، وهى الأصل للعبـــة « الهوكى » ، ولعبة « اللجم » ، وهى الأصل للعبة « كرة القاعدة » المنتشرة فى أمريكا .

وإذا كنا نشهد اليوم فى عالمنا العربى اهتماما كبيرا بالرياضة ، فليس هذا بالشيء العابر ، بل هو فى الواقع اتجاه أصيل له أصول مستمدة من كيان تلك الأمة العربية تمليه ضرورة نابعة من طبيعة نهضتها وتطورها ، وله جذور ممتدة من الماضى .

فقد لعبت الرياضة دوراً هاماً فى حياة العرب الأوائل ، وكان دافعهم إلى مزاولتها إيمانهم أن العقل السليم فى الجسم السليم . وكانوا يتعلمون الألعاب ويزاولونها منذ الطفولة ، وربما لا زموها حتى المشيب ، وعلاوة على ذلك فإن الرياضة احتلت مكانا رفيعا فى أوقات فراغهم وكانت مصدرا للصحة والنشاط .

اهمية اللعب

ترجع أهمية اللعب للحقائق الآتية :

(١) أن الميل الطبيعى وحده هو الذى يدفع اللاعب لمزاولة اللعب .

(٢) أن الفرد يجد فيه فرصة للتعبير عن النفس ، وهذا يحقق له السرور والاستمتاع ويجاب له ما يمكن أن نسميه بالسعادة .

(٣) إن السرور الذى يصاحب اللعب يدفع الإنسان للعمل ، ومن ثم نادى الخبراء بتنظيم برامج الألعاب ضمن مجالات العمل لزيادة الإنتاج.

(٤) أنه يشبع حاجة أساسية للإنسان ، فهو طريق الطفل لاكتساب الخبرة. وهو للصبي والشاب وسيلتهم الطبيعية لاستنفاذ طاقتهم الزائدة . ومع أن حياة الكبار وما تتطلبها من مسئوليات وواجبات تجعل اللعب يأخذ المكان الثانى، إلا أن الحاجة للعب أساسية لدرجة لا يمكن إغفالها .

(٥) اللعب تمرين طبيعى لقوى الفرد المختلفة وسبيل إلى تنمية هذه القوى، ففيه يجد الفرد المؤثرات والدوافع التى تجعله يستخدم أعضاءه وحواسه وعقله وهذه ولا شك ترقى بهذا الاستعمال . هذا وإن الحركات الكثيرة التى تصاحب اللعب يجعل هذا الترقى متزنا طبيعيا لا تكلف فيه ، فضلا عما يكتسبه الجسم من رشاقة ومرونة .

(٦) أن له أثره فى تكوين الشخصية المتزنة وتنميتها ، وهذا غرض أساسى من اللعب المنظم ، فإذا سلك اللعب الطريق الصحيح فإنه يساعد على تقوية الجسم وتحسين الصحة ، ويساعد على النمو العقلى وخلق روح المرح ، وإتاحة الفرصة للتغيير الاجتماعى وتقويم الأخلاق .

(٧) أنه يعمل على رفاهية المجتمع ، فالشخصية المتزنة أساس العلاقات الطيبة مع الغير ، والمعيشة فى جماعات سر حياة الإنسان ، وجماعات اللعب تتيح الفرص التى لا تبارى لدعم هذه العلاقات الإنسانية الجميلة والصداقة القوية الممتعة التى تولد الاتحاد والانسجام . ولو أن جماعات اللعب تتصف أحيانا بالمنافسة إلا أنها تتميز عادة بالروح الطيبة والمشاركة الوجدانية . وللعب أثره العظيم فى تنمية الشخصية الاجتماعية التى تعمل بكفاية فى حياة تعاونية سليمة وتهدف إلى حياة رغدة سعيدة ، وإن السرور والسعادة اللذين ينبثقان من اللعب فى جماعات متآلفة منسجمة لها الأثر البعيد على المجتمع .

وظائف اللعب

أولا : وظائف فردية — لا شك أن الممارسة الصحيحة للعب تقوى الجسم وتنشط العقل وتخفف العناء الذى ينجم عن العمل اليومى فضلا عن أن الجسم يختزن عادة طاقة بدنية وعصبية كانت تضيع سدى إذا قضى الإنسان وقته فى خمول ، كما يجد الانسان فى اللعب منفذا للانفعالات والغرائز لا يتوفر له فى عمله اليومى ، واللعب يحفظ التوازن بين الآمال البعيدة وحقائق الحياة الواقعية ويحقق الرغبات الأساسية للإنسان كالرغبة فى اكتساب خبرات جديدة والرغبة فى الاطمئنان والرغبة فى التعبير والرغبة فى التقدير . كما يدعو اللعب إلى الشجاعة والتمسك بالحياة ويبعث فى النفس روح الكفاح والعمل على تحقيق الآمال .

واللعب يكسب الفرد حيوية جسمانية وتيقظ عقلى وصحة نفسية . فالفرد الخامل الضعيف الملاحظة لما يدور حوله ، البطىء التفاعل للمؤثرات الخارجية يمكن أن يتغير كلية نتيجة ممارسته للألعاب ، إذ تنمو قدرته على التوقع

وترقى مدركاته الحسية والعصبية ... فاللاعب تصبح عنده المقدرة على التوقع أو الإحساس بأن الكرة آتية إليه ، وأنه فى خطر من أن يلمس ، أو أن دوره قد حان للهجوم أو الدفاع ... واللاعب يسمع خطوات الأقدام التى خلفه ، ويسمع اسمه أو رقمه عندما ينادى عليه ... وعلى الإجمال فإنه بعدد لا يحصى من الطرق تثار فيه التلبية السريعة والتيقظ والانتباه لكل ما يدور حوله . فالطفل المرتبك يصبح رشيقا ماهرا ، والطفل المتردد يزول تردده بدوام ممارسته للعب ... إنه سيجرى بانطلاق ، وسيهاجم بمهارة ، وسيندفع فى الوقت المناسب بجرأة محققا نموا عضليا عصبيا مضطردا .

وتتدرب قوى الناشىء المختلفة عن طريق اللعب ، فتزداد قوة تحمله وتنمو إرادته . إن تنمية الإرادة ومظهرها قوة التحمل تبدو طريقة تنميتها واضحة فيما يحيط باللعب من ابتكار سريع لطرق الهجوم المصحوبة بالجرأة والعزم للإمساك بلاعب مضاد أو اكتساب نقطة أو إحراز هدف. ومن أهم ما يكتسبه اللاعب فى هذا الصدد « قوة الضبط » ، وهى العزم والتصميم مع المثابرة وضبط النفس ، وتعتبر هذه الصفة أعلى مظهر للارادة. إن الناشىء فى مقتبل حياته تكون قدرة تحكمه على نفسه ضعيفة ، فإذا شاهد شيئا فإنه يرغب فى الحصول عليه ، وإذا جال بخاطره أن يفعل شيئا فإنه يفعله تلقائيا دون تدبير ، ولعل جزءا كبيرا من مشاكل تربية الناشىء سواء فى المنزل أو فى المدرسة نتيجة لأن « قوة الضبط » مازالت فى دور التكوين . ولا يوجد شىء يمكن أن ينمى « قوة الضبط » هذه بطريقة فعالة وطبيعية كالألعاب . فألعاب الصغار لا يوجد فيها إلا القليل من القيود ، وما أن يتدرج اللاعبون فى النمو حتى تظهر القواعد والتعليمات وتتدرج فى الزيادة فتتطلب ضبطا مضطردا للنفس ، مثل عدم اللعب إلا

فى الدور المخصص ، وعدم عبور خط البداية فى السباق إلا بعد الإشارة وضرورة التصويب بالكرة بشكل معين بدلا من رميها بطريقة عشوائية... وهكذا إلى أن نأتى إلى مرحلة البلوغ ، وفيها نصل إلى الألعاب الجماعية بطرقها المحددة وبقوانينها الدقيقة وبقيودها وجزاءاتها . ولن يكون هناك فى مجالات الخبرة للفتى أو الفتاة فرص أكثر حيوية من تلك الألعاب الجماعية لاكتساب القدرة على الضبط ، ولا نواحى أكثر واقعية من تلك الألعاب للتدريب للوصول إلى هذه القدرة ... فلكى تكون متمسكا بالقانون وبالتعليمات فى أكثر مواقف اللعب إثارة ، ولكى تقرر تحت هذه الظروف اتباع الصواب وتجنب الخطأ حتى ولو تسبب ذلك فى عدم الفوز ، فلا بد أن تكون هذه القيم الخلقية ثابتة فى النفس ثبات العقيدة، وهذا يتطلب تدريبا مستمرا وممارسة سليمة للعب تحت توجيه وإرشاد صحيح فإذا استطعنا غرس حب اللعب الشريف فى نفوس أبنائنا ، الذى يحقق إيمانهم بالقيم الخلقية ويعودهم على السلوك وفق هذه القيم ، فإننا نكون قد حققنا شيئاً عميق الأثر فى النهوض بمجتمعنا .

ثانيا : وظائف إجتماعية — اللعب يدرب الفرد على الفضائل الاجتماعية، ويعلمه النظام وأهميته ، والاعتراف بحقوق الغير والعمل على إسعاده ، ومن الحقائق الهامة أن الرجل الذى لم يكتسب الروح الرياضية فى لعبه يصبح نجاحه فى نواحى الحياة الأخرى بعيد الاحتمال .

والواقع أن الألعاب تساهم مساهمة فعالة فى التنمية الاجتماعية للافراد ومن الملاحظ أن كثيرا من الأطفال لأسباب متعددة لا يملكون المقدرة على التفاعل مع الآخرين، بل وكثيرا من الكبار تنقصهم هذه المقدرة أيضاً ، مما يضعف من قدرتهم على العمل والنجاح فى الحياة . وقد عرف الكاتب حالة إثر أخرى من الأطفال المنطوين الغــــير محبوبين ، الذين

تحصلوا على قوى جديدة ، وأصبحوا متفاعلين ومحبوبين من زملائهم نتيجة لممارستهم للألعاب .. فالطفل السلبى الجامد قد تعلم أن يأخذ دوره مع زملائه، والطفل الأنانى المحب لنفسه قد تعلم ألا يحتكر الفرص لنفسه، والطفل الغير مقدر قد اكتسب احتراما لنفسه واحترام الآخرين له خلال اكتسابه لمهارات معينة جعلته زميلا مرغوبا فيه ومنافسا محترما. إنه قد تعلم أن يقابل الهزيمة دون أن تثبط عزيمته، وأن يقابل النصر بلا زهو زائد. بهذا تنمو قدرات التعاون الاجتماعى عند الفرد، وتصل إلى ذروتها فى ألعاب الجماعات ، حيث يستخدم الفرد قدراته فى خدمة الجماعة وحيث يكون التعاون هو حياة اللعبة.

واللعب يقوى الروابط ويدعو إلى التعاون ، ويدفع إلى التضحية فى سبيل رفاهية المجتمع ، ويثير الشهامة للعمل من أجل الغير الذى هو من مستلزمات الإصلاح الاجتماعى .

أثر اللعب عل قوى المجتمع

اللعب مظهر خاص من مظاهر النشاط الإنسانى يتميز بروح واتجاه معين ، ويعود على الإنسان بالإشباع المباشر ، ولكنه لا يؤدى وظيفة مستقلة ، بل يؤثر تأثيرا عاما على جميع نواحى الحياة الأخرى .

وقيمة اللعب للفرد والمجتمع ترجع إلى حدما إلى أثره البالغ على القوى الهامة فى حياة الإنسان — فهو يعود بفائدة مباشرة على الفرد ، ويؤدى فى نفس الوقت أغراضا إنشائية أخرى ، ومن ثم كانت خطورته ، واعتباره من العوامل الأساسية فى الحياة العصرية .

والفرد الذى يستمتع بحياة ترويحية خصبة يكون أقرب إلى الصحة والاتزان من الشخص المحروم من الترويح . ولكن يجب أن يتضح جليا أن اللعب ليس فى حد ذاته وسيلة مباشرة للوصول إلى الصحة أو الأخلاق

أو رفع الروح المعنوية .. إلخ ، ولكنه يسهم فى الوصول إلى هذه الأغراض .

وأثر اللعب على القوى المختلفة فى المجتمع ، مع ماله من أهمية ، يجب أن ينظر إليه على أنه أثر جانبي ، لأن القيمة الأساسية للعب تكمن فيما يضفيه على حياة الأفراد من حيوية وخصوبة ومتعة .

١ — اللعب والصحة البدنية :

من الأمور المسلم بها أن الاشتراك فى أنواع اللعب الصحيح يساعد على سلامة الجسم . ومن المعروف أن النشاط الذى تقوم به العضلات يؤدى إلى نموها ، وأن الألعاب الرياضية تساعد كثيرا على نمو الأعضاء الهامة وتنشط الأجهزة الداخلية للجسم كالدورة الدموية وجهاز التنفس والجهاز الهضمى ، وأن الألعاب النشطة التى تؤدى فى الهواء الطلق وتستعمل فيها العضلات الرئيسية من أحسن الوسائل لنمو الأعضاء والمحافظة على سلامتها ، ويوضح «هربرت جنتجر» القيمة الصحية للعب عند الأطفال بما يأتى : «يتعلم الطفل وينمو عن طريق اللعب أكثر من أى نوع آخر من النشاط» . وفرص اللعب التى تراعى فيها الشروط الخارجية الصحية تعتبر بلا شك أولى حاجات الطفل ، وقد ثبت أن التفوق فى النمو الجسمى والعقلى لأطفال أتيحت لهم فرص اللعب أعظم كثيرا منه عند الأطفال الذين حرموا هذه الفرص .

وأهمية اللعب كوسيلة للنمو السليم لا تقتصر على الأطفال والشباب بل تشمل أيضاً الكبار — وكثير من الأطباء يصفون لمرضاهم ألوانا من النشاط الترويحى ، إلا أن أثر هذا النوع من العلاج يعتمد على الروح التى يؤدى بها النشاط ، والفائدة التى ترجى منه تكون أعظم إذا ما قام المريض بالنشاط بوحى من ميله الطبيعى وليس لمجرد تنفيذ أمر الطبيب .

ويمكن أن نحصر أثر اللعب فى تحقيق الصحة البدنية فيما يلى :

(أ) يساعد على نمو الجسم نموا طبيعياً سليما فى الأعمار المختلفة .

(ب) ينمى التوافق الحسى والحركى .

(ج) يقوى عضلات وأجهزة الجسم المختلفة .

(د) ينمى الطاقة الحيوية ويؤخر الشيخوخة والمرض .

(هـ) يكسب الفرد قدرات خاصة فى أداء حركات معينة

(و) يقى من المرض ويعالج بعض الأمراض .

(ز) يستكمل تناسق الجسم فى نموه .

(ح) ينمى القدرة على الدفاع عن النفس :

٢ — اللعب والصحة العقلية :

تدل التقارير الطبية فى ميدان الصحة العقلية على تزايد عدد المرضى بالأمراض العقلية ، حتى ليقال إن عددهم فى الولايات المتحدة يفوق عدد المرضى بجميع الأمراض كلها معا .

وأوضح رئيس اللجنة الأهلية للصحة العقلية العوامل التى تساعد الإنسان على المحافظة على صحته العقلية قال : «لا يوجد من بين هذه العوامل ماهو أهم من تلك التى تتصل بنشر اللعب للمحافظة على الصحة العقلية» .

وقد جاء بتوصيات اللجنة الخامسة من لجان الاتحاد العالمى للصحة العقلية فى مؤتمره الثانى سنة ١٩٥٠ أنه يجب تحقيق حاجة الطفل للتعبير عن نفسه وكذلك حاجته للرياضة البدنية والألعاب والترويح .

ويوضح دكتور «أرثر رجلز» القيمة الوقائية للعب من وجهة نظر الصحة العقلية بما يأتى : «اللعب عنصر هام فى المجهودات الوقائية

والعلاجية للمرض العقلى ، فهو يجعل الفرد العادى ينظر إلى الحياة نظرة سليمة ... والألعاب تعتبر مسلكا صحيحا للنشاط البدنى والعقلى، والنجاح فى القيام باللعب يعطى الفرد شعورا بالكفاية والقوة ، فتساعد بذلك على عدم نمو الشعور بالنقص الذى يلازم الإنسان طول حياته ويؤدى إلى الاضطرابات العقلية » .

واللعب إذا كان فى الهواء الطلق خاصة يخفف كثيرا من الإجهاد العصبى . ويستخدم اللعب بجانب هذا فى تأهيل مرضى العقول ، فالمرضى الذين يقاسون الاضطرابات العقلية يستجيبون سريعا لمؤثرات اللعب الذى يمنحهم الاتزان العقلى .

٣ – اللعب والأخلاق :

إذا اقترن اللعب بالإشراف الصحيح حقق قوة خلقية عظيمة ، وهو لا ينمى الصفات الفردية فحسب ، بل له أثره القوى على نمو الاتجاهات الاجتماعية التى تجعل الفرد عضوا عاملا فى الجماعة .

واللعب يخلق روحا رياضية عالية ، تتمثل فى احترام القانون والأمانة والشجاعة والقدرة على السيطرة على روح الأنانية فى الفرد وتحويلها لمصلحة المجموع ، كما ينمى القدرة على التعاون والخبرة فى القيادة .

وكثير من ألوان النشاط وخاصة فى الفرق الرياضية تتطلب التعاون الجماعى والولاء والشعور بالجماعة . ويتعلم الأطفال والكبار عن طريقها كيفية احترام الغير ومعنى الحرية . واللعب له بالغ الأثر على الخلق الشخصى للفرد وعلى ثقافته . والتربية الخلقية لا تعتبر هدفا للعب يسعى وراء تحقيقه ولكنها تأتى نتيجة طبيعية له .

٤ – اللعب والجريمة :

ولما كان اللعب عاملا هاما فى بناء الأخلاق القويمة ، فهو لا شك يقتل عناصر الجريمة فى النفوس ، ولا عجب أن تلجأ المؤسسات التى تعنى بتربية الأحداث إلى اللعب باعتباره حليفا قويا . ولما كانت الرغبة فى اللعب قوية عند الشباب ، فاحتمال ظهور الجريمة فى المجتمعات التى تتيسر فيها فرص اللعب أقل بكثير من المجتمعات التى تقل فيها هذه الفرص.

واشتغال الأطفال والشباب فى الملاعب يحول دون اشتراكهم أو تفكيرهم فى الجريمة . والطفل الذى يجد فى اللعب مجالا لإشباع حاجاته الطبيعية من التقدير والنجاح لا يحتاج إلى إشباعها بطرق ملتوية . وقد ظهر من تحليل ٥٠٠ حالة لانحراف الأحداث أن ٩ر٧ ٪ منها فقط كانت فرص اللعب ميسرة لها . ويقرر المسئولون عن الأحداث أن كثيرا من الجرائم والانحرافات تعزى إلى قلة فرص اللعب . ويجب ألا تعتبر اللعب علاجا مباشرا للجريمة ولكنه أحد القوى التى تؤثر على حياة الناس فتحول بينهم وبين الانحراف .

٥ – اللعب وتماسك المجتمع :

توجد كثير من العوامل فى حياتنا العصرية تدعو إلى تفرق الناس فى جماعات متباينة نتيجة اختلافهم فى الحالة الاقتصادية والمركز الإجتماعى والجنس والتعليم والثقافة . وينجم عن هذا نمو بذور الشك وعدم الثقة والتباغض بينهم مما يوجد التباعد ويضعف من وحدة الهدف .

واللعب – وهو ديمقراطى فى أساسه – يخلق حالة عامة من الرضا نتيجة المشاركة فيه فتختفى الفوارق ويصبح اللاعبون على اختلاف مراكزهم فى الحياة على قدم المساواة . ولا يوجد أقوى من اللعب وسيلة لدعم

الصداقة والتفاهم بين الناس. كل هذه القوى تؤدى بلا شك إلى تماسك ووحدة المجتمع .

٦ — اللعب والناحية الاقتصادية :

من الأسباب التى تستند إليها الهيئات التى تدعو لتشجيع اللعب أنه يوفر أضعاف ما ينفق عليه — فالنفقات السنوية اللازمة للعناية بالحدث المنحرف الواحد قد تصل إلى عشرات الجنيهات، فى حين أن ناديا يبعد الأطفال عن الانحراف لا يكلف سوى بضعة قروش عن كل طفل . وتقرر السلطات الطبية أن الصحة البدنية والعقلية تعتمد كثيرا على أنواع النشاط المناسبة ، فمن الحكمة أن ينفق المال على اللعب بدلا من إنفاقه فى علاج ماقد يترتب على عدم توفير فرص اللعب لقضاء أوقات الفراغ .

الباب الثانى

الألعاب الريفية

- تعريفها
- أهميتها
- مميزاتها
- تقسيمها
- مجالاتها

الباب الثانى

الألعاب الريفية

تعريفها

الألعاب الريفية أو الشعبية من أقدم مظاهر النشاط البشرى، وهى أول صورة للنشاط الإنسانى فى طفولته، فهى صدى لانفعال الكائن البشرى، ومعرض اللذة والفرح، وهى مرآة الطفولة وانعكاس لصورة الحياة. لذلك لم يخل تاريخ أمة من الأمم منها سواء كانت شرقية أو غربية، فقد سايرت العصور وعاصرت الشعوب. كما أنها مظهر من المظاهر التى لا بد من توافرها فى كل مجتمع. فهى تعرض نموذجا من نماذج الحياة فى البيئة بطابعها وتقاليدها ونظامها.

ويجب ألا يفهم من هذا أن الألعاب — وهى ملك مشاع لسائر الشعوب — واحدة عندهم، فاللعبة الهندية تغاير العربية والأخيرة غير اللعبة الغربية، ذلك لأن لكل شعب بيئته الخاصة وطبيعته الخاصة وظروفه الخاصة. كل هذه العوامل تطبع نفسيته بطابعها الخاص الذى ينعكس بوضوح فى ألعابه.

والباحث المتعمق فى صميم البيئة الريفية والبيئة الشعبية العربيـة يجـدها ملأى بشتى الألعـاب المتصـلة بالنفس البشرية اتصـالا مباشراً.

فالحقيقة المسلم بها أن الخالق منح العربى حظا وافراً من الخيال والقدرة على أن يصوغ من الحياة المحيطة به ألعابا لطيفة جميلة، إذ لم يغرب عن باله

ما للألعاب من تأثير فى تكوين الجسم وتهذيب الروح وتقوية الخلق وبث الروح الاجتماعية بين اللاعبين فكانت لهم ألعابهم الخاصة بهم .

ويجب ألا يتبادر إلى الأذهان أن تاريخ هذه الألعاب أو تتبعها من الأمور اليسيرة ، وذلك لكثرتها وتعدد الطرق التى تلعب بها ، هذا إلى أن اللعبة الواحدة قد تتطور عناصرها فى البيئة التى نشأت فيها تطوراً قد يبعدها عن طبيعتها الحقيقية . كل هذه العقبات كثيراً ما تقف فى طريق دراستها .

وهذه الألعاب على الرغم من مر السنين كانت ولا تزال الأصل الذى نقل عنه الغرب كثيراً من ألعابه لما تمتاز به من قدم العهد وطول العمر . وأصبح من الممكن اليوم إرجاع كثير من ألعاب الغرب إلى منابعها الأولى، وتكفى الإشارة هنا إلى أن لعبة «الهوكى» الغربية، تلك اللعبة الجماعية الكبيرة الذائعة الانتشار ترجع أصلا إلى لعبة «الحكشة» وهى من ألعابنا الشعبية الهامة .

اهميتها

إذا استعرضنا الجانب الأكبر من مجتمعاتنا محاولين أن ندرك ما تفتقر إليه من أسباب الرقى ، وجدنا أن مجتمع القرية يقع فى مقدمة المجتمعات التى تحتاج إلى رعاية فى مختلف النواحى ، إجتماعية كانت أم ثقافية أم صحية — ففى تلك البيئة ينشأ الغالبية الكبرى من أطفالنا متأثرين بتراثها وظروفها، فإذا صادفوا منا الرعاية اللازمة نقلوها لأبنائهم من بعدهم ،وابن اليوم أب للغد .

ولم تكن مشكلة وقت الفراغ ذات أهمية فى الماضى عندما كانت ساعات العمل تتراوح بين ١٢ ، ١٤ ساعة فى اليوم ولمدة ستة أيام فى

الأسبوع ، ولكن تخفيض ساعات العمل المتوالى والذى وصل اليوم إلى أربعين ساعة فى الأسبوع بالنسبة لعمال الصناعة ، أوجد فترة فراغ لو حسبت من عمر العامل لبلغت خمس حياته فى المتوسط ، واستوجب الأمر دراسة تلك المشكلة ، فعقدت عدة مؤتمرات دولية اتخذت قرارات تدور كلها حول استغلال أوقات الفراغ ، ووضع البرامج الكفيلة بتوجيه هذا الوقت لتكوين المواطن الصالح .

وإذا كان العالم قد أعطى مشكلة وقت الفراغ بالنسبة لعمال الصناعة هذه الأهمية ، وعقد لها أكثر من مؤتمر دولى ، فإنه يجدر بنا أن نزيد اهتمامنا به خاصة إذا علمنا أن وقت الفراغ لدى عمالنا الزراعيين يبلغ حوالى نصف عمر العامل فى المتوسط.والجدول الآتى يوضح هذه الحقيقة «وهو من رسالة الدكتوراه للدكتور على فؤاد».

المحافظة	عدد أيام العمل فى السنة		
	للرجل	للمرأة	للصبي
الغربية	١٨٥	١٤٠	١٤٠
الدقهلية	٢٢٠	١٣٥	١٤٥
البحيرة	٢٢٠	١٧٠	٢٠٠
الشرقية	١٨٠	١٢٠	١٧٠
المنوفية	٢١٠	١٨٠	١٦٠
القليوبية	٢٤٠	١٦٠	١٨٠
الجيزة	٢٢٠	١٦٠	١٩٠
الفيوم	١٨٥	١٣٥	١٦٠
المنيا	١٨٠	١٢٥	١١٥
أسيوط	١٥٠	١٤٠	١٠٠
سوهاج	١٦٠	١٢٠	١ ٥
قنا	١٢٠	١٢٠	١٠٠
أسوان	١١٥	١٧٥	٦٠

لذلك كان لابد من تنظيم وقت الفراغ واستغلال جزء منه فى نشاط تلقائى تمارس فيه ألعاب متعددة لها طابع خاص، مشوقة تجذب اللاعبين إلى ممارستها، سهلة، فى متناولهم ، بسيطة بعيدة عن كل تكلف، لا تحتاج إلى استعداد خاص، معروفة لها طابعها المحلى — هذه الألعاب تعلمهم الاعتداد بالنفس والاعتماد على الذات، وتدربهم على الشجاعة وبذل الجهد والحرص على التفوق، وتؤثر تأثيرا مباشرا على الجسم والروح معا.

فعن طريق اللعب يكتمل نمو الناشئين، ويرق سلوك البالغين، وهو يساعد على خلق الجو الاجتماعى الكفيل بتدريب الريفيين على التعامل طبقا لأسس المشاركة الاجتماعية — كما تنمو عن طريقه الملكات الطبيعية والاستعدادات الفطرية العامة. وبالإجمال فالألعاب من أفضل الوسائل لاستغلال أوقات الفراغ لدى شباب الريف بصورة تباعد بينهم وبين الانحرافات الشاذة وتهيء لهم نموا سليما.

وإذا ما استكمل الفرد تكوينه الرياضى، نمت فيه صفات الرجولة الحقة، وتثبت فى نفسه الفضائل، وبعث فيه الرغبة فى خدمة مجتمعه. وإذا ما استكمل الفرد بهذه الرياضة تكوينه الجسمى وتكوينه الخلقى كان لهذا أثره الصادق المباشر فى البيئة التى يعيش فيها، فيحمى الضعيف، ويغيث الملهوف، ويأبى الضيم، ويغضب للحق، ويدفع الأذى عن الجار، ويكون مثلا حيا للكرامة وحسن الخلق، وينفق ما يملك من جهد فى بث هذه الفضائل فى المجتمع الذى يعيش فيه. وتجده يحن دائما إلى حياة الجماعة، فإذا وجدت لجأ إليها وجاهد فى سبيلها، وإذا لم توجد عمل على تكوينها

وحرص على التوفيق بين أفرادها . والجماعة خير مظهر من مظاهر التضامن، فالجماعة تعاون وقوة — وإذا نضج التكوين الخلقى والجسمى فى جماعة من الجماعات نما فيها الشعور بالكرامة ونضج فى أفرادها ما يصح أن نسميه بالولاء. وهو من أقوى دعامات الوطنية.

ولكن هل يسهل علينا إعطاء أبناء الريف قسطهم من اللعب بأنواعه المعروفة فى المدن — إذا وضعنا فى الاعتبار الظروف الآتية : —

١ — أن هذا النوع من اللعب يحتاج إلى مساحات واسعة من الأرض لإقامة الملاعب عليها بينما إمكانيات الريف لا تسمح بتخصيص هذه المساحات الكبيرة إذ أن الحاجة هناك ماسة لاستغلال كل شبر من الأرض فى الزراعة .

٢ — أن الألعاب تحتاج إلى تمويل كبير لشراء الأجهزة والأدوات والملابس ودفع أجور عمال الصيانة والمدربين الذين يشرفون على اللعب. وإمكانيات الريف لا تسمح بتخصيص المال الكافى لذلك إذا وضع فى الاعتبار ما يتطلبه برنامج الإصلاح الشامل من تمويل لأوجه الرعاية الأخرى من ثقافية واجتماعية واقتصادية وصحية .

ولما كانت الألعاب الريفية لا تحتاج إلى مساحات واسعة من الأرض تخصص لها بل يمكن تأديتها فى أى فضاء من الأرض، كما أنها لا تحتاج إلى أجهزة أو أدوات أو ملابس خاصة، كما سيتبين فيما بعد، فيمكننا القول بأنها أنسب أنواع الألعاب لريفنا بصورته الحاضرة .

وجدير بالذكر أنه قد أجريت دراسة تحليلية لبعض البحوث الميدانية التى قام بها مبعوثوا مركز تنمية المجتمع بسرس الليان ، وقد

تبين أن الألعاب الريفية الشعبية هى الألعاب التى يفضلها الشباب الريفى عن غيرها . وقد وضحت هذه البحوث أن الألعاب المفضلة لدى القرويين هى كالآتى :

٤٧ ٪ من الشباب يقبل على الألعاب الريفية الشعبية .

٢٠ ٪ من الشباب يقبل على ألعاب كرة السلة والكرة الطائرة وتنس الطاولة « البنج بنج » .

٢٦ ٪ من الشباب يقبل على أى نوع من الألعاب .

٧ ٪ من الشباب لا يقبل على أى نوع من الألعاب .

ولذلك فالألعاب الريفية تقع فى مقدمة ألوان النشاط الذى يمكن تنظيمه للغالبية الكبرى من المواطنين لما تتميز به من أنها معروفة لديهم، مستساغة منهم ، منبعثة من بيئتهم ومتمشية مع ميولهم وتقاليدهم .

مميزاتها

تهدف هذه الألعاب إلى المساهمة فى تكوين الشخصية الناضجة المتكاملة للشباب ، وإتاحة الفرصة للمواطن فى جميع مراحل عمره لتنمية استعداداته وقدراته ، ومقابلة احتياجاته الأساسية بدنية ونفسية وعقلية ، وإدماجه فى المجتمع بحيث يتفاعل معه تفاعلا إيجابياً منتجاً يعود عليه بالنفع ويخلق منه عنصراً إيجابياً فعالا يؤدى رسالته كاملة نحو مجتمعه .

وتحقق الألعاب الشعبية هذه الأهداف لما تنطوى عليه من المميزات الآتية :—

١ — متنوعة فيها الألعاب الصغيرة والكبيرة ، الفردية والجماعية ،

الهادئة والكثيرة الحركة ، الداخلية والخارجية ، كما أنها متدرجة ففيها ما يصلح لكل الأعمار والقدرات .

٢ — لا تحتاج لمعدات خاصة أو أدوات رياضية معقدة ، كما أنها لا تحتاج لملاعب خاصة .

٣ — لها طابع محبب يستهوى اللاعبين لما تهدف إليه من إظهار المهارة والقوة وسرعة البديهة .

٣ — لا تحتاج لنوع خاص من المدربين أو المشرفين بل يمكن أن يقوم بعض اللاعبين بالقيادة والإشراف .

٥ — لا تحتاج لأى استعداد خاص أو مهارات زائدة بل هى التى تربى المهارات .

٦ — بسيطة فى فهمها وفى أدائها ، تحكمها قوانين سهلة .

٧ — تعمل على تمرين وتنمية سرعة الخاطر وحضور البديهة .

٨ — مشوقة تدعو للإقبال عليها .

٩ — سهلة فى متناول الجميع فلا يشعر أحد بعجزه إزاءها .

١٠ — مناسبة للبيئة الريفية ولعادات أهلها وتقاليدهم لأنها نابعة منهم .

١١ — قليلة التكاليف بل أن بعضها لا يكلف شيئا وهذه حقيقة اقتصادية هامة .

تقسيم الألعاب

ألعابنا الريفية متعددة الأنواع ، متنوعة الأقسام ، متباينة القواعد ، مختلفة الأساليب . وقد قسمت هذه الألعاب إلى مجموعات حتى يستطيع

المشرف أو المدرب أن يختار منها ما يناسب اللاعبين وقدراتهم ، وأن يضع خطته تبعاً لمراحل النمو فيتدرج فى ألعابه مبتدئاً بالألعاب البسيطة للصغار إلى ألعاب الجماعات الكبيرة للكبار — وعلى هذا يمكن تقسيم ألعابنا إلى الأنواع التالية :

١ — ألعاب هادئة :

وتتميز بأنها لا تحتاج لمجهود بدنى كبير لممارستها ، وتؤدى فى مساحة صغيرة من الأرض وبعدد قليل من الأفراد .

٢ — ألعاب سهلة :

سميت كذلك لبساطة قواعدها فهى لا تحتاج لشرح كثير ، كما أنها تتيح للفرد إظهار مقدرته وإبراز قوته بدون حاجة لمنافسة . وهى وسيلة للإعداد للألعاب المقبلة بالتدريب على النظام والتلبيــة السريعة واحترام قانون اللعبة .

٣ — ألعاب التنافس :

تتميز بإتاحة المجال للاعب لإظهار مجهوده ومقدرته كفرد بين أفراد جماعته ، كما تتيح له مجال العمل الصالح لهذه الجماعة لمنافسة الجماعات الأخرى .

٤ — ألعاب جماعية :

وهى تهدف إلى تقدير معنى الجماعة وما يتبع ذلك من تدريب على التعاون والطاعة كما تتيح الفرصة لإظهار الفريق وفقاً للخطة التى يتبعها . وهى تتميز بكثرة قوانينها وتعددها .

وقد أخذنا بهذا التقسيم عند تقديمنا للألعاب فى الأبواب التالية .

كما قسمنا الألعاب الشعبية التى يتضمنها هذا الكتاب إلى أربع مجموعات وفقاً لمراحل النمو التى تقابل المراحل التعليمية فى جمهوريتنا العربية المتحدة على النحو الآتى :

١ — ألعاب للمرحلة الابتدائية وما يعادلها .

٢ — ألعاب للمرحلة الإعدادية وما يعادلها .

٣ — ألعاب للمرحلة الثانوية وما يعادلها .

٤ — ألعاب للمرحلة العالية وما يعادلها .

وقد وضح هذا التقسيم فى « دليل الألعاب » بنهاية الكتاب ، ليسهل الاسترشاد به عند اختيار الألعاب التى تناسب كل مرحلة منها .

وإذا كان الكاتب قد اجتهد فى تصنيف الألعاب الشعبية وفقاً لمراحل النمو ، فإن هذا لا يعنى أن هناك حدوداً فاصلة جامدة لألعاب كل مرحلة عن الأخرى ، فلا شىء أكثر مرونة فى حياة الطفل أو البالغ من الميل للعب وإلا لما أصبح لعباً . فكثيراً ما نجد لاعبين صغاراً وشباباً وكباراً تجمعهم متعة ممارسة لعبة واحدة .

إن تقسيم الألعاب وفقاً لمراحل النمو قد وضع على أساس تجريبى ، ليس بغرض قصر استعمال ألعاب معينــة على مرحلة واحدة بحيث لا تستخدم فى مرحلة أخرى ، ولكن وجد بالنسبة للمدارس ومناهجها أن تكون هناك مادة فى متناول اليد لكل مرحلة ، بحيث تتطور المادة وتتقدم مع تقدم الطفل فى عمره . وعلى هذا فقد حددت ألعاب لكل مرحلة ، على أن هذا لا يمنع من استخدام بعضها فى مرحلة تالية متى ثبت

الميل لها والإقبال عليها .

مجال اللعب فى الريف

- للعب فى الريف طابع خاص يترتب على طبيعة العمل فى الحقل ، فالعمل هناك موسمى ، وأثناء موسم العمل تقل الفرص للقيام بهذا النشاط ، وبانتهاء الموسم يزداد وقت الفراغ وتزداد الحاجة للعب . وهذا النظام الموسمى للعمل فى الريف يتطلب تخطيط برامج النشاط عامة واللعب خاصة بطريقة تتمشى مع ظروف العمل وأوقاته، فتنظم برامج النشاط الهامة خلال الفترة التى يقل فيها العمل . على أن هناك مايشير إلى أن أوقات الفراغ فى الريف ستزداد فى المستقبل نظراً لما تتجه إليه الدولة من استخدام الآلات فى الزراعة .

- لاتوجد فى البيئة الريفية وسائل للتسلية كما هو الحال فى المدن فيكاد يكون من المتعذر وجود مسارح للتمثيل أو دور للسينما ، وهذا يجعل المجال متسعاً أمام برامج الألعاب والنشاط الترويحى البناء ، على أن يكون من النوع الذى يتفق مع ميول أهل الريف .

- لما كان تكوين الجماعات الكبيرة المتجانسة من الأمور الصعبة فى الريف فإن مجال اللعب هناك هو مجال الألعاب ذات الأعداد المحدودة والتى لاتحتاج إلى فرق خاصة ، وأغلب الألعاب الريفية تتميز بهذا الطابع .

- يتميز الترويح فى الريف بأنه يعتمد كلية على الألعاب المحلية لأن الترويح التجارى يقل فى الريف ومن ثم كان على الناس أن يبتكروا وسائلهم الخاص لقضاء وقت الفراغ فإذا لم يتيسر إيفاد القادة لمساعدة هؤلاء الناس على ابتكار أنواع النشاط فإن وقت الفراغ غالبا مايضيع

سدى أو يستغل فى أساليب تعود بالضرر المحقق – لذلك فإن إعداد القادة المحليين أمر أساسى للنهوض بالألعاب وشغل وقت الفراغ فيما يعود على المجتمع بالنفع .

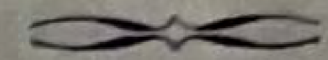
- لاتوجد فى أغلب المناطق الريفية المبانى والساحات المناسبة لقضاء وقت الفراغ بالرغم من وجود المساحات الواسعة من الفضاء ولذلك يصبح من المتعذر مزاولة الألعاب المعروفة فى المدن .

- الملاحظ أن الفلاح يمارس ألعابه الريفية بطريقتها الأولى التى تحتاج فى أغلب الأحوال إلى تنظيم حتى تتخلص من الحركات الطائشة أو المرتجلة التى تمنع البعض من الاشتراك فيها خوفاً من الضرر وإظهار الضعف أمام الباقين ، وهذا قد يؤدى بهذه الألعاب إلى الاندثار جيلا إثر جيل – ومما يؤيد هذا الرأى أن هذه الألعاب كانت أكثر ذيوعاً وانتشاراً فى الأجيال الماضية عنها فى جيلنا الحاضر وقد يقول البعض إن ظروف الريف ومشاكله الاقتصادية جعلت الفلاح أكثر سعياً وراء الرزق ، مما أدى إلى انصرافه عن الألعاب . وهذا غير صحيح إذ ثبت من الإحصاءات أن أوقات الفراغ عند الفلاح متوفرة بل هناك أوقات من السنة يكاد يكون الفلاح فيها عاطلا عن العمل ، ويكون اللعب وسيلته للتنفيس والاستجمام والبناء .

إذاً فحاجة الريف الأساسية للترويح تكمن فى نشر هذه الألعاب لتؤدى وظيفتها الاجتماعية ، بحيث يشعر كل فلاح أنها ضرورة لازمة له. وهذا لا يأتى إلا عن طريق الدراسة والتحليل لعناصر كل لعبة وملاحظة اللاعبين وأخذ رأيهم ثم التنسيق والتقنين ، أى وضع قوانين ثابتة ، على أن يكون ذلك فى تدرج وروية مع الاحتفاظ بروح كل لعبة وباسمها المتداول حتى لا تفقد صبغتها المميزة .

ويجب ألا نغفل حرية التعبير فى كل لعبة فهى الدافع الأساسى لممارسة هذه الألعاب .

وإنه لمن بشائر الخير أن يفرد للألعاب الشعبية مكاناً فى مناهج التربية الرياضية بالمراحل الابتدائية والإعدادية التعليمية ، وأن يشجع ممارستها بين الشباب فى القطاعات التعليمية والأهلية . وقد أوصت لجان مؤتمر تقييم العيد العربى الأول لشباب المحافظات بضرورة اشتراك العمال والفلاحين فى المنافسات الرياضية ، والعمل على إدخال الألعاب الشعبية ضمن المسابقات الرياضية فى الدورات الرياضية للمحافظات .



الباب الثالث

قيادة اللعب فى الريف

- طبيعة القيادة فى ميدان اللعب
- القيادة والسلوك
- أهداف القيادة ووسائلها
- الخصائص والمميزات العامة للقيادة
- صفات وواجبات القادة فى ميدان اللعب
- أنماط القيادة المحلية
- إعداد القادة

الباب الثالث

قيادة اللعب في الريف

القيادة فى الملعب من الأمور الضرورية ، فاللاعب يحتاج إلى أن يكيف نشاطه فى الحدود التى تسمح بها مساحة الملعب والأدوات الموجودة فيه ، وعليه أن يتعاون مع جماعة كبيرة غير متجانسة من اللاعبين . ولا يمكن أن نتوقع منه حل هذه المشكلات دون حاجة إلى مساعد يوجهه ويشرف على اللعب بحيث يتيح الفرص للجميع فيمنع احتكار اللعب بواسطة الكبار ويراقب الصغار منهم ليبعدهم عن الأخطار .. وقد أثبتت التجربة التى ترك فيها الملعب بدون قيادة فى مدينة عدد سكانها يصل إلى ٣٠٫٠٠٠ أن الأفراد الذين استعملوا الملعب لم يتجاوزوا العشرين ، وعندما ظهر الرائد إزداد عدد اللاعبين إلى حوالى الثمانين ، ولما وجد القائد المدرب ارتفع الحضور إلى ٤٤٨ لاعباً .

طبيعة القيادة فى ميدان اللعب

القيادة فى اللعب ليست مجرد المحافظة على النظام فى الملاعب ، لأن هذا يمكن أن يقوم به أى شخص يمثل السلطة ، فيمكن لرجل الأمن أن يفض النزاع الذى يقوم بين اللاعبين فى الملعب بطردهم منه ، إلا أن هذا العمل لا يعتبر حلا للمشكلة لأن المعركة ستعود عندما يولهم ظهره ، كما أن إظهار السلطة بهذه الكيفية يثير العناد ولا يمنع قيام المشكلة مرة أخرى ولكن المقصود بالقيادة الدور الإيجابى الذى يقوم به الرائد .

فالرائد وهو دائم الاتصال بالأفراد يمكنه أن يقيم النظام عن طريق

التفاهم ، وهو يرمى بذلك إلى قيام التعاون ويمنع فى نفس الوقت وقوع الأفراد فى مواقف قد تعوق نشاطهم ، وبهذه الطريقة يتعلم الأفراد النظام وضبط النفس فى علاقاتهم ، فتقل الخلافات بينهم .

القيادة والسلوك

يعتبر الملعب — إذا وضع تحت الإشراف الصحيح — أفضل مكان يتعلم فيه الأفراد السلوك المستقيم ، فالمواقف التى تصادفهم فى الملعب كثيرة الشبه بالمواقف التى تقابلهم فى حياتهم فيما بعد ، كما أنه يهيىء الاتصال بين الأفراد بطريقة طبيعية تعلمهم كيفية الأخذ والعطاء وكيف يتقبلون النجاح والفشل فى حياتهم . وتحكم سلوك الأفراد فى الملعب قواعد اللعبة وأحكام الحياة الجماعية ، ومهمة الرائد أن يساعد العضو على اتباع هذه القواعد ليس عن طريق الإرغام بل عن طريق الإيحاء المباشر .

فيتعلم الفرد خلال هذه الخبرات كيف يحسن التعامل مع الغير ، وكيف يجب عليه الانسحاب من الميدان بمحض إرادته إذا خرج عن قانون الجماعة مما يقوم فيه السلوك الاجتماعى .

ويهيىء الإشراف السليم الفرص لنمو الاتجاهات الخلقية القويمة ، الفردية منها والجماعية ، فيتعلم الفرد كيف يتحمل نتائج عمله حسنة كانت أم سيئة .

كما تتيح له فرص الابتكار وقيادة النشاط ، ويتعلم بطريقة عملية الحكم العام على الأمور والاعتماد على النفس والقدرة على تحمل المسئولية .

اهداف القيادة ووسائلها

الغرض الرئيسى من القيادة فى الملعب شغل ساعات اللعب بنشاط متنوع

يملك على الفرد مشاعره ، ويدعوه للابتكار والتعبير عن ميوله، ثم توجيه هذا النشاط الوجهة التى تضمن تحقيق الرضا والسعادة الذى هو حاجة أساسية لنموه الطبيعى . وعلى قدر نجاح الرائد فى الوصول إلى هذا الهدف تتوقف درجة نجاحه فى تادية رسالته كرائد لجماعة .

أما تهذيب النفس وتقويم السلوك ، فتأتى نتائج طبيعية لاشتراك الفرد فى نشاط يستحوذ عليه اهتمامه تحت الإشراف الصحيح .

والقيادة الناجحة للأفراد تنمى مهاراتهم وتزيد من قدرتهم على التعاون بشكل يجعلهم أكثر كفاية وأعظم أثراً كأفراد وأعضاء فى جماعات تسعى إلى النضوج .

ولكى تحقق القيادة أهدافها يجب على الرائد أن يثير حماس الأفراد للاشتراك فى النشاط بحسن التوجيه وتوفير الأدوات اللازمة والمكان المناسب وتنظيم اللعب بحيث يتفق مع ميول اللاعبين وقدراتهم كما يجدر بالرائد أن يساعد الأفراد على تنمية مهاراتهم لتتحقق لهم المتعة بمزاولة النشاط الذى يجيدونه .

وعلى الرائد أن يراعى التنويع فى ألعاب الأطفال ، فهو الذى ينمى ميولهم وشخصياتهم فيضمن برنامج اللعب أنواعاً متعددة من الألعاب .

الخصائص والميزات العامة للقيادة

القيادة هى عملية ديناميكية متبادلة بين طرفين هما القائد والأفراد وتقوم القيادة لمقابلة مواقف خاصة فى مجتمعات معينة ذات احتياجات خاصه ، ومما يؤيد ذلك أن القائد فى موقف ما قد لا يصلح للقيادة فى

موقف آخر ، وكذلك قد تقبل الجماعة قائدا ما لها ، بينما لا تقبله جماعة أخرى .

ومن ذلك يتبين أنه لا يمكن حصر الخصائص أو المميزات التى يتصف بها جميع القادة فى مختلف المواقف والجماعات ، غير أن بعض الأبحاث قد دلت نتائجها على أنه يلزم توافر بعض الصفات العامة فى أنماط القيادة لرعاية الشباب حتى يتهيأ لها فرص النجاح والاستمرار ، وتتلخص فى الآتى :

١ — النشاط البدنى :

يجب أن يكون القائد متمتعا بصحة جيدة حتى يكون نشيطا قادرا على تحمل الأعباء . كما أن القائد الذى يمتلىء حيوية إنما يشيع فى أفراده تلك الطاقة التى تبعث فيهم الحيوية والنشاط وتؤدى إلى تحقيق أهدافهم المشتركة . أما الخمول والبلادة والكسل فإنها جميعها أعداء للقيادة الناجحة لا يتأتى القضاء عليها إلا بالحيوية الدافقة .

وعلى القائد المنشط للجماعة دور ينبغى أن يؤديه ، وهو أن يبرز حيويته ، فيعنى بمظهره الشخصى الذى يدل على نشاطه ، ويعينه أيضا ما يبديه هو من حيوية فى المواقف المناسبة .

٢ — تناسق الجسم :

وهو من أهم الصفات التى تساعد على احترام القائد بين أفراد الجماعة ، إذ أن مظهر عدم التناسق يدعو إلى السخرية والاستهزاء أحيانا ، فيؤدى إلى التفكك والانحلال بين أفراد الجماعة وانصرافهم عن القائد . كما أن شعور القائد بالنقص قد يؤدى إلى اضطراب شخصيته ، لعدم قدرته على اكتساب ثقته بنفسه أو ثقة الجماعة به .

٣ — الذكاء :

وهو قدرة عقلية فطرية يتمتع بها الأفراد بدرجات مختلفة ، ويعتبر عاملا هاما فى تكوين الشخصية . ونقصد بالذكاء هنا القدرة على استجلاء حقيقة الأمور ، والإحساس السريع بالعلاقات والارتباطات بين الأشياء ، واستخلاص العوامل البارزة من الخبرات السابقة للانتفاع بها فى إلقاء الضوء على المشكلات القائمة . وهو القدرة على تكييف المواقف فى حينها وإدراك وضعها فى الإطار العام للخبرات الحالية والسابقة لاكتشاف نقطة البدايه للعمل الحكيم .

ومهما تساوت الصفات الشخصية فى الأفراد ، فالمرجح أن الإنسان الذى يتمتع بدرجة أكبر من الذكاء هو الأكثر استعدادا من غيره للقيام بدور القائد الناجح إذ ليس هناك من قائد يستطيع أن يرتفع فوق ما يسمح به ذكاؤه . ويجب على القائد ألا يغلب عليه الغرور بذكائه المفرط ، بل يلزم أن يستشير ذوى الخبرة والمعرفة لاستخلاص الرأى السديد ليستعين به فى نجاح مهمته ، وألا يغفل رأى جماعته حتى يصبح الاتصال العقلى ممكنا ودائما بينه وبين أفراده .

٤ — الثبات الانفعالى والشعور بالأمن :

وهما من أهم صفات القيادة الناجحة ، وبدونها قد يصبح دور القائد كالطبل الأجوف فيسبب المحن والمتاعب لحياة الجماعة الهادئة . إذ أن القائد يلزم أن تقبل قدراته النفسية النقد والمعارضة من أعضاء جماعته أو غيرها دون أن يفقد شعوره بالأمن والهدوء . كذلك يجب أن تسمح حالته الانفعالية بالتقدم المضطرد بين أعضاء جماعته ، وانتقال وظائف السلطة إلى الآخرين ليتقلدوا مهام القيادة .

٥ ـ التكامل :

ينبغى أن تتوافر فى الأفراد الثقة بقادتهم ، وهم بدورهم يريدون أن يشعروا بأن ما يعنيهم قد أودعوه أيدى قادتهم الأمينة على مصالحهم الواعية لاحتياجاتهم ، المضحية فى سبيل رغباتهم .

ولا تتوافر تلك الثقة بالقائد إلا بالتكامل فى شخصيته ، ويعنى هذا توافر انسجام واتزان مقبولين فى سلوك القائد الذى يسلكه فى شئونه العامة والخاصة . ويعنى أيضا أن يكون القائد رقيبا على نفسه ليحقق تكاملا فى سلوكه وأخلاقه ، بحيث لا يكون ضحية لما ينوء به من صراع داخلى يجعله نهبا موزعا بين عقله وأهوائه بسبب ميوله المتعارضة وولائه لجماعته. وتحقيق ذلك التكامل يمكن القائد من أن يحظى بثقة أفراده واحترامهم مما يهيىء له فرص النجاح .

٦ ـ اكتساب احترام الجماعة :

وهذا لن يناله القائد إلا إذا كان كبير الثقة بنفسه وبأهمية دوره فى قيادة الجماعة . ومما يحقق للقائد تلك الصفة قدرته على تحقيق التعاون المتكامل بين أتباعه ، وأن ينال صداقة ومودة هؤلاء الأفراد بما يؤديه نحوهم من عطف وحنو وعاطفة طيبة نحو الخير .

ومن أهم الاتجاهات التى يلزم ان يتحلى بها القائد هو ابتعاده عن التيارات الاجتماعية المضادة ، وأنواع التحيز فى مختلف صوره وأشكاله ، بل عليه أن يلزم الحياد الكريم حتى ينال ثقة الجماعة واحترامها وتتوافر له فرص التعاون معهم والتأثير فيهم .

٧ ـ التواضع :

لا يكفى للقائد أن يفهم الناس ، بل عليه أن يعنى بشئونهم ويحاول إطلاق قواهم الكامنة ، فالقيادة هى علاقات إنسانية . ولكى يتمكن القائد من التأثير فى عدد متزايد من الناس ، فعليه أن يعمل على إيقاظ الناحية الإيجابية والاستجابة التعاونية فى الآخرين .

وعندما تكون القيادة متبسطة حكيمة فإنها تكون دائما عملا مقبولا فالقائد والأفراد يلزم أن يشعروا دائما بالمساواة ، مما يساعد على تبادل الرأى والمشورة ، ويهيىء فرص التعبير والتعاون المشترك .

٨ ـ الأساليب الفنية :

وذلك بأن يقوم القائد بتقسيم الواجبات وتوزيع المسئوليات بين الأفراد بحكمة وروية . وهذا يستلزم الإلمام الكافى بالطرق والوسائل التى تمكنه من تزويد الآخرين بتوجيهات صائبة . ولا مانع من الاستفادة بالخبراء الفنيين على أن تكون استشاراتهم الفنية موضع دراسة الجماعة لاختيار الصالح منها للتنفيذ دون الخضوع أو الاستسلام لها .

وعندما يصل القائد إلى نتائج إيجابية ، فعليه أن يقضى على البلادة والتردد وعدم المبالاة ، وأن يبدد الريبة بإيمان وطيد بحيث يتم إخراج الأحكام الموضوعة من حيز القول إلى العمل ويتوقف ذلك على ما يتمتع به القائد من حزم وطيد . وعموما فإن القيادة يتحدد سبيلها بما يتناسب مع مقدرة القائد على إيجاد التعاون والانسجام بين أعضاء جماعته وتوجيههم نحو هدف واضح مرسوم دون ريبة أو تردد .

٩ ـ الإيمان والحماسة :

من أهم الصفات التى يتصف بها كل قائد موفق هى شدة حساسيته لما يسيطر عليه من غرض وهدف بدرجة تزيد فى شدتها عن غيره من العاديين ،

وهذا ينتج من معرفته التامة والدقيقة للأهداف والأغراض التى يرجوها لنفسه ولجماعته ويستمر فى اعتناقها لحين تحقيقها ، ويساعده على ذلك بجانب إيمانه العميق ، أن تكون تلك الأهداف محددة المعالم ، واضحة الوسائل، سهلة الإدراك، يقتنع بها القائد نفسه ويقنع أتباعه بأهميتها وحيويتها.

وبجانب ذلك يجب أن يصاحب الغرض انفعال ديناميكى ، وأمل تحدوه رغبة فى النجاح ، مع استمتاع بالعمل وقدرة عليه ، ويكون نتيجة لذلك حماسة وغيرة تشتق من النشاط المتدفق والعقيدة الراسخة ، وتفيض بالنشوة الانفعالية التى تعد أساسا لإثارة الآخرين.

١٠ — المهارة التعليمية :

إن القائد الناجح هو معلم فنان عدته الناس ، فهو يساعد أتباعه خلال التجارب التى يمرون بها لإحداث تغيير ما فى أفكارهم ودوافعهم مع شعورهم بالرضا والسعادة .

وعليه أن يؤمن بمبادىء التعليم الصحيح ، ويتزود بالصبر ، ويعمل جاهداً على اكتشاف قادة جدد يمهد لهم وسائل التعليم والتدريب ، ويعمل على تنمية القادة المحليين باستغلالهم الكامل لقدراتهم ومهاراتهم . وبذلك يهيىء المجال الاجتماعى السليم للتقدم والرقى.

صفات القادة فى ميدان اللعب

تحتاج القيادة فى ميدان اللعب إلى صفات معينة ، يجب أن تتوفر فى قادة الترويح عامة وقادة اللعب خاصة .

وهذه تنقسم قسمين :

(ا) صفات شخصية .

(ب) صفات مهنية أو فنية .

أما الصفات الشخصية فتتمكن فى الشخصية السليمة المحركة التى هى من مستلزمات القيادة فى اللعب ، وهذه تتطلب من القائد أموراً عدة :

١ — أن يكون سليم الجسم ، متين البنيان ، ممتلئا نشاطا وحيوية ، مقبول الشكل ، حسن المظهر . وهذه الصفات الجسمية تعكس على صاحبها صفات الدقة فى العمل وقوة الاحتمال والمثابرة والشجاعة ، وتحمل المسئولية التى تمكنه من النجاح فى تنفيذ البرنامج .

٢ — أن يتصف بالذكاء وحدة الذهن ، إلى جانب إلمامه بالمعلومات العامة ، وهذه تمكنه من سرعة التفكير ووضوحه مما يساعده عند إصدار الأحكام السريعة . وكثيراً ما يتطلب الموقف من القائد فى ميدان اللعب أن يبت فى الأمور ، وهذا يقتضى بصيرة ثاقبة واستقلالا فى الرأى ، مع حسن تقدير الأمور واستعداد لتعديل الطرق المتبعة ، كما يحتاج القائد إلى لباقة وكياسة تساعدانه على التصرف فى المشكلات التى تقوم عادة بين الجماعات أثناء اللعب ، وكثيراً ما يتطلب الموقف من الرائد الحزم والشدة للسيطرة على الموقف . والقائد الذى يفهم طبائع الناس وأمزجتهم ويتقبل نقائصهم وأخطاءهم ويظهر تقديره لنجاحهم ، ويعمل على تنفيذ رغباتهم ينال منهم الاحترام والتقدير .

٣ — أن يكون ممتلئا بالحماس والمرح متصفا بقوة الإرادة والقدرة على المشاركة الوجدانية وضبط النفس ، لأن الغضب فى المواقف الحرجة قد يأتى بأوخم العواقب. وإذا خرج الرائد عن هدوئه واتزانه فقد احترام من حوله، وقد تصدر عنه أحكام غير صائبة ، ولكن حضور البديهة فى هذه المواقف يوجب الطاعة على اللاعبين ويبعث المرح ويخفف من التوتر ويرفع الروح المعنوية فيهم .

٤ — أن يكون مثلا أعلى فى أخلاقه وسلوكه نظراً للعلاقة الوثيقة

التى تربط بين القائد واللاعبين ، فهؤلاء يميلون عادة إلى الاقتداء بقائدهم .

والإخلاص والعطف والتفانى والثبات والثقة ويقظة الضمير مع الأمانة ، كلها من الصفات الأخلاقية التى يجب على القائد أن يتحلى بها .

٥ — أن يملك القدرة على التعبير ، التى تمكنه من حسن التصرف فى المواقف الحرجة ، كالصوت الحسن والإيماءات المؤثرة وتعبيرات الوجه والقدرة الطبيعية على التصرف مع الأفراد والجماعات — هذه كلها تساعد على كسب احترام اللاعبين فلا ينفضون من حوله .

٦ — أن تتضح لدى القائد فكرته عن نفسه ، وعن الدور الذى يقوم به مع الجماعات — فثقته فى نفسه تساعده على ابتكار خطط جديدة للعب وتجعله إيجابيا ناجحا فى عمله .

أما الصفات الفنية فتنحصر فيما يأتى :

١ — أن يلم الرائد باللعبة إلماما تاما ويتقن أداءها .

٢ — أن يبدأ بشرح اللعبة بوضوح وبساطة دون حاجة إلى مناقشات طويلة .

٣ — أن يعرف متى يتقدم بزيادة الإيضاح والشرح لبعض القواعد .

٤ — أن يعرف متى وكيف يغير أوضاع اللاعبين دون ضياع للوقت .

٥ — أن يعرف متى يمكنه تبديل لعبة بأخرى مع احتفاظه بميل وانتباه اللاعبين .

٦ — أن يحسن مراقبة أفراد الجماعة أثناء اللعب .

٧ — أن يعرف أسهل الطرق للحصول على الأدوات والوسائل اللازمة للعب بأقل التكاليف .

٨ — أن يعمل على إشراك جميع الأعضاء فى اللعب ما أمكن .

٩ — أن يحرص على إشاعة روح المرح بين اللاعبين .

١٠ — أن يحاسب نفسه بعد الانتهاء من النشاط ليعرف مدى نجاحه كرائد لجماعة ، فيناقشها فيما يأتى :

ا) مدى تتبع الجماعة للنشاط ومدى استجابتهم لقائدهم .

ب) قدرته على تقديم العون للضعفاء ليمنع شعورهم بالنقص .

ح) مدى طاعة الأفراد لرؤساء جماعاتها أثناء اللعب .

د) مدى تلبية اللاعبين لنداء الصفارة .

ه) الحالة النفسية للاعبين بعد إنتهاء اللعب .

والتوصيات التالية تساعد القائد فى مجال اللعب :

١ — علينا أن نلاحظ النشء فى لعبهم ، وأن نعاونهم فى أن يتعلموا كيف يلعبون على أساس من الشجاعة والأمانة والنزاهة ، وأن نعلمهم منذ نعومة أظفارهم أن للعب قواعد معينة يجب التزامها ، وأنه لا يمكن لأى شخص أن يلعب دائما وفق هواه .

٢ — الإشراف مهم جدا ويحتاج إلى دراية ووعى وانتباه تام ، ويجب أن تكون أغراضنا من الإشراف والتنظيم بوجه عام قائمة على الأسس الآتية :

(ا) إتاحة أوجه نشاط مناسبة لمستوى نمو اللاعبين .

(ب) إتاحة ألوان من النشاط ذات مغزى للاعب ، تساعده على أن يتعلم شيئاً جديداً عن العالم المحيط به .

(ح) مساعدة اللاعبين على تنمية مهارات وميول جديدة .

(د) توجيه اللاعبين إلى نوع الألعاب إلى تشبع حاجاتهم الجسمانية والوجدانية والاجتماعية.

(هـ) تدريب اللاعب على احترام اللعب.

٣ — الغرض من إعطاء هذه الألعاب هو نفس أغراض التربية بمعناها العام، لذلك عليك أن تهتم بإعداد ألعابك وتحضير برنامجها قبل تقديمها بوقت كاف.

٤ — قلل من التفاصيل أثناء الشرح ما أمكن، واهتم بأن تكون الحركة والنشاط هو المميز لإخراجك لهذا النوع من الألعاب.

٥ — راقب اللاعبين بعناية، واشترك معهم فى اللعب ما أمكن، وارشدهم واظهر تحمسك واهتمامك بحركاتهم، فهذا كله يرفع من روحهم ويزيد من نشاطهم.

٦ — أهم عناصر هذا النوع من الألعاب هو البساطة والسهولة، فاجعل هذا هو الطابع المميز فى إشرافك وابذل جهدك لبث روح المرح والسرور.

٧ — اشرك جميع تلاميذك فى اللعب، وساعد المتخلف منهم حتى يشعر بثقته فى نفسه، وتنمو كفايته، ويشترك فى الألعاب دون خوف أو وجل.

٨ — عود أولادك على النظام منذ البداية بحيث تصبح طبيعية عندهم دون أن تفقدهم روح المرح والسرور.

٩ — عود أولادك على احترام صوت الصفارة، بحيث يتوقفون لحظة سماعها ثم يعودون للعب ثانية لحظه إطلاقها مرة أخرى.

١٠ — يجب أن تتيح لكل طفل أكثر ما يمكن من فرص للاشتراك فى المران البدنى الحقيقى الذى توفره اللعبة، وبالممارسة فى كل ما توفره اللعبة من نشاط يجعل اللاعب ناجحا يقظا يمكن الاعتماد عليه، ونتيجة لهذا يتحقق ما نطلق عليه «متعة اللعبة».

١١ — تخطيط الملعب مهم جدا ويجب أن يكون هذا التخطيط معدا من قبل، وكذلك الأدوات إذا احتاجت اللعبة لها.

١٢ — الصوت الواضح والسلاسة فى شرح اللعبة وكذا روح القائد عوامل هامه جدا فى الاستفادة من اللعب.

انماط القيادة المحلية

سبق الإشارة إلى أن عملية القيادة تتكيف مع المواقف الاجتماعية المختلفة طبقا لاحتياجات ورغبات المجتمع، ولذا فهى تختلف من مجتمع إلى آخر، بل وقد تدعو الحاجة إلى تغيير بعض أنواع القادة فى مجتمع واحد تبعا لظروفه الخاصة المتغيرة.

وهناك نوع من القادة الفنيين وهم الأخصائيون المزودون بمختلف الخبرات والمعرفة، الذين يعملون فى ميادين رعاية الشباب فى كثير من المجتمعات المحلية ويأتون عادة من خارجه، وقد تم إعدادهم سواء من الناحية العملية أو العلمية، ومنهم الأخصائيون الرياضيون والاجتماعيون والثقافيون والمدرسون وغيرهم، ويعملون فى المؤسسات الشبابية، كالساحة الشعبية ومركز رعاية الشباب والنادى والمدرسة والوحدة المجمعة والمراكز الاجتماعى. وهم يختلفون تماماً عن الأنماط التقليدية لقادة المجتمعات المحلية سواء من حيث أسلوب العمل أو الخبرات.

ومن أهم واجبات المشتغلين منهم برعاية الشباب ما يأتى . —

١ — الاندماج الكافى فى المجتمع ودراسة تركيبه الاجتماعى حتى تتوافر لديهم المعرفه التامة بمكونات ثقافته وتقاليده وسلوكه .

٢ — عمل الدراسات اللازمة لمعرفة احتياجات المجتمع وإمكانياته وموارده .

٣ — اكتشاف القادة الطبيعيين فى المجتمع ، والعمل على تدريبهم وتنميتهم ، وإسناد كافة مسئوليات التنظيم اليهم بعد تزويدهم بالخبرات الفنية اللازمة .

ومن أهم العيوب التى تنجم عن القادة الفنيين الآتى :

١ — تغيير هؤلاء الأفراد من وقت لآخر مما يعطل دور المؤسسة فى ميدان الرعاية إلى وقت قصير أو طويل .

٢ — جهل بعضهم للنمط الثقافى للمجتمع الذى يعملون فيه مما يدعو إلى نفور أعضاء المجتمع منهم وتقليل الثقة بهم .

٣ — تطور بعضهم إلى النمط الدكتاتورى فيملون بعض رغباتهم التى يتمسكون بها ويحاولون فرضها .

من ذلك يتضح فى اختصار دور القادة الإخصائيين فى عملية الرعاية فالوظائف التى يشغلونها ليس أهم بكثير من الأفراد أنفسهم وإن كانوا يختلفون من حيث شخصياتهم وسلوكهم واتجاهاتهم ، فأعمالهم وهى التى تمثل الناحية الموضوعية فى الرعاية ، متممة لنشاط الجماعات ومكملة للناحية الفنية والثقافية لخبرات المجتمع .

وفى المجتمع المحلى حيث لا يمكن للأخصائى الإلمام الكافى بالشئون المعقدة الداخلية للمجتمع الذى يعمل به ، ولا يستطيع أن ينال الثقة التامة

من جميع أعضائه فإنه من اللازم أن يعمل جاهدا مع القادة المحليين بالمجتمع الذى يمثلونه ويحظون بثقته ويستطيعون التأثير فيهم .

ويمكن تقسيم القـــادة المحليين من حيث درجة وضوحهم أمام المجتمع إلى : —

١ — القائد المعروف :

وهو الذى تختاره الجماعة من بين أعضائها ليمثلهم ويعبر عن شعورهم ويحظى بتأييدهم وتعضيدهم ورغباتهم، ويكون عادة من الأشخاص البارزين لعوامل تختلف من جماعة إلى أخرى ، إذ يكفى ظهوره فى قيادة الجماعة مركزه الاجتماعى الذى يستند على الثروة أو الجاه أو السن أو الثقافة أو لخدماته السابقة للمجتمع . ومثل هذا القائد يكون عادة محاطا بالاحترام والتقدير ويكثر الإشارة اليه فى المواقف التى تتطلب الاستعانة بخبراته ومهاراته المعروفة فى المجتمع .

٢ — القائد المستتر :

وهو الذى يختفى وراء الكواليس لأسباب تتعلق بشخصه أو بالمجتمع، ومن أهم خصائصه أنه لا يبغى الظهور على المسرح محاطا بهالة الإعجاب والاحترام ولا يرمى إلى القوة والتسلط . ولكنه يقوم بدوره فى صمت وانطواء محاولا التأثير فى الناس وإقامة العلاقات الاجتماعية بينهم التى تمكنهم من التعاون فى سبيل تحقيق الصالح العام وهو يعنى بذلك كله الابتعاد عن الثناء أو اللوم وعن المحبة أو الكراهية وعن الارتفاع فى السلم الاجتماعى أو الانخفاض إلى هاويته .

ويلاحظ دائما أن مثل هذا القائد يكون معتدلا فى آرائه، حصيفا فى توجيهاته محاطا بأتباعه المقربين ، ويمكن أن يكون له فيما بعد دور كبير فى التقدم الاجتماعى .

وهذا القائد وأمثاله هم أمل النظام الديمقراطى الاشتراكى إذ بالصبر يمكن اكتشافهم ، وبالتشجيع يمكن تدريبهم وتنميتهم فتقوم على كواهلهم عملية تنظيم المجتمع وإنعاشة فى أصدق صورة وأحسن حال .

وظيفة القادة المحليين :

بعد استكمال تدريب القادة المحليين وإتمام إعدادهم فإنهم يقومون عادة بالأدوار الآتية :

١ — التكلم باسم الجماعة :

إذ يعتبر القائد المحلى رمزا لجماعته التى يمثلها ، سواء من حيث مثلها وقيمها وأغراضها وأهدافها . ونظرا للاستجابة المتبادلة بينه وبين أعضاء جماعته وحماسته وإيمانه بأهدافهم ووعيه التام وإلمامه الكافى بشئونهم وأحوالهم ، فإنه يستطيع أن يمثلهم أصدق تمثيل أمام الهيئات والمجتمعات الأخرى وأن يوضح رأى المجتمع ويتكلم باسمه .

٢ — تنظيم الجماعة المحلية :

فالجماعة لها احتياجات مشتركة ورغبات عامة ويتوافر لديها إمكانيات معينة ، ويستطيع القائد الذى يقوم بعملية تنظيم الجماعة مقابلة تلك الاحتياجات بالإمكانيات الميسورة . ومن أعماله أيضا أنه قد تتعارض تلك العملية أحيانا مع صالح بعض الأفراد مما يسبب نوعا من الصراع فى الجماعة ، فيقوم بإيضاح الاحتياجات العامة للمجتمع ، وبذلك لا يستطيع أى فرد إظهار اختلافه نحو السياسة المقبولة من المجتمع ولا يتمكن من عرقلة النشاط الجمعى ، وبذلك تسير عملية تنظيم المجتمع فى الإطار المرسوم .

٣ — تصميم برامج النشاط :

إذ بعد أن يرى القائد احتياجات جماعته ورغباتها ويدرك مواردها وإمكانياتها ، فإنه يقوم بتصميم الخطة التى تؤدى إلى تحقيق الأهداف ، ويوزع المسئوليات والواجبات على الأفراد والجماعات تبعا لقدرتها واستعداداتها فى سبيل تنفيذ الأغراض .

٤ — التوعية :

وعلى القائد المصمم « Planner » ، أن يجتمع بأعضاء الجماعة لمناقشة المشكلة لمعرفة أسباب قيامها ووضع الحلول العملية للتغلب عليها . ولا يمكن أن يؤدى العمل بنجاح دون إقناع أفراد الجماعة بأهمية وخطورة المشكلة وصلاحية وسلامة الوسائل المقترحة ، ويعنى ذلك ضرورة قيام القائد بدور توعية الجماعة ضمانا للنجاح المطلوب والتقدم المطرد للنشاط الجماعى .

ويتبين من ذلك أن القائد المحلى قد يقوم بدور أو أكثر فى النشاط ، فهو المتكلم باسم الجماعة والمنظم لخدماتها والمصمم لنشاطها بالتوعية والقائم لأعضائها ، مما يجعل مشكلة اختياره أمرا على جانب كبير من الأهمية وموضوع تدريبه وإعداده من أمهات المسائل التى يعنى بها المسئولون عن رعاية الشباب .

اعداد القادة

لقد تبين أهمية وجود مؤسسة فى الريف لرعاية الشباب تتعهدهم وتحقق احتياجاتهم وتتيح المجال لاستثمار وقت فراغهم . ومن هنا نبتت فكرة الأندية الريفية كمؤسسات تنبثق برامجها وأساليبها من صميم الحياة الريفية .

والنادى الريفى مؤسسة تربوية تكمل حلقات الرعاية التى يمر بها الفرد فى الأسرة والمدرسة ومجال العمل، حتى يصبح مواطنا صالحا للمجتمع الريفى الذى يعيش فيه . ومعنى هذا أن النادى الريفى يهتم أساسا بعمليات التربية التى يجب أن يمر بها المواطن الريفى اجتماعيا وثقافيا ورياضيا حتى يكتسب من النضج والكفاية ما يجعله قادراً على الإسهام فى بناء مجتمعه والنهوض به .

والقيادة فى الأندية الريفية من أهم ما يجب توفيره والاهتمام به ، فالقائد فى الواقع هو الخدمة التى تقدمها الأندية لشبابها ، والدور الذى يقوم به القائد فى مجال الألعاب الريفية هام جدا لتحقيق أغراضها .

ويمكن حصر قيادات النادى الريفى فى التالى :

(ا) قياده تطوعية : وتتمثل فى أعضاء مجلس إدارة النادى وهم من أهالى القرية ومدرسيها .

(ب) قيادة طبيعية : وهى قيادة نابعة من شباب الريف أنفسهم .

(ج) قيادات مهنية : يوجد فى بعض الأندية مدربون كانت قد أعدتهم وزارة الشئون ليكونوا مدربين .

وقد قسم الاتحاد العام للاندية الريفية القادة نوعين :

١ — محترفين .　　　٢ — متطوعين .

فالقادة المحترفون هم الذين يعملون كموظفين فى مجال الخدمات الرياضية والترويحية، وهؤلاء تتولى الحكومة والهيئات الأخرى التى تعمل فى مجال الخدمات الرياضية أمر إعدادهم وتدريبهم . ويقوم الاتحاد العام للاندية الريفية باختيار بعضهم لتعيينهم مشرفين رياضيين للاتحادات الإقليمية .

ومهمة المشرف الرياضى التابع للاتحاد العام للأندية الريفية تنحصر فى معاونة النوادى المشتركة فى الاتحاد على التعرف على أصول الألعاب المختلفة التى ستجرى عليها المسابقات فى دورى الأندية الريفية، وإخطارهم بمواعيد المباريات فى التصفيات المختلفة . وليس التدريب من مسئوليته، بل يقع على عاتق الرائد المحلى المتطوع، ويعتبر المشرف الرياضى مستشارا للأندية الريفية إذا احتاجت إلى رأيه فيما تقوم به من نشاط .

أما القائد المتطوع أو الرائد المحلى المتطوع فهو الذى يختاره شباب النادى ليكون قدوة لهم ودليلا يسيرون على هدى توجيهه . ويجب أن يتميز الرائد المحلى المتطوع بشخصية بارزة ، وأن يكون عطوفا متسامحا مشهودا له بالنزاهة وبعيدا كل البعد عن الزهو والغرور .

والرائد المحلى المتطوع هو المسئول عن تنظيم المباريات والرحلات وحفلات السمر التى يقوم بها النادى ، وتقع مسئولية تدريبه الفنى على الهيئات المحلية المسئولة عن نشاط الأندية الريفية كالاتحاد الإقليمى لهذه الأندية بالاشتراك مع الاتحاد العام الذى يجب عليه أن يضع برنامجا كفيلا بتدريب أكبر عدد من الرواد المحليين المتطوعين للأندية الريفية سنويا . وتقع على عاتقه تمويل هذه الدراسات .

وقد وجه الاتحاد العام نظر الاتحادات الاقليمية إلى مراعاة الدقة التامة فى اختيار هؤلاء القادة ، فتجب ملاحظتهم ملاحظة شخصية دقيقة عند اختيارهم . ويقصد بالملاحظة الشخصية ملاحظة سلوك الأفراد من حيث استعداد كل منهم لتحمل المسئولية ، ومن حيث حبه للظهور أو تفضيله العمل بدون أن يعلن عن نفسه ، ومن حيث ميله للاستئثار بالعمل وحده دون إعطاء الفرصة للآخرين أو العكس ، ومن حيث قبوله المناقشة بصدر رحب ...الخ. وطلب الاتحاد أن يكون لهذه الملاحظات

أكبر الأثر فى اختيار الفرد ليكون رائدا صالحا قبل أن ينال قسطه من التدريب الفنى .

وإليك أيها القارىء ما كتبه المصلح الاجتماعى الصينى « جيم يين » ليكون شعاراً لحركة ريفية :

- إذهب إلى الناس الذين تريد معاونتهم على إصلاح أمورهم .
- عش معهم .
- تعلم منهم .
- ليمتلىء قلبك بحبهم .
- قم على خدمتهم .
- فكر معهم .
- ابدأ العمل بما يعرفون .
- أقم البناء على ما يملكون .

وقد اتضح من تجارب القائمين على تنفيذ برامج التدريب أن الاعتماد على المحاضرات لنقل المعلومات من المدرس إلى طالب التدريب ، ضعيف الأثر ، مالم يكن مصحوبا بأساليب فنية للتعليم والعمل مع الجماعات ، ويجب الاستعانة بجانب المحاضرات بالوسائل الأخرى ويجب تعليم المهارات عن طريق الممارسة الفعلية تحت الملاحظة . ومن أحسن طرق التدريب الآتى : —

١ — دراسة الحالات الحقيقية أو الخيالية فى حلقات للمناقشة .

حيث يقوم المتدربون بنقد أو تأييد الدور الذى يقوم به القائد فى المواقف المختلفة ، ويحسن اختيار المواقف المناسبة على أن تكون

مشابهة للمواقف الحقيقية المحتمل وقوعها .

٢ — تمثيل الأدوار التى يقوم بها القادة فى المجتمع «Sociodramas»

وتعتبر هذه من أحسن الوسائل أثرا فى التدريب على القيادة ، وفيها يقوم المشتركون بتمثيل نفس المواقف التى سيتعين عليهم القيام بها أو التى يقوم بها غيرهم فى المجتمع ، وبذلك يطبقون العلم بالعمل .

٣ — الاشتراك فى البحث والدراسة .

ولهذه الطريقة أهميتها فى تعريف المرشحين للقيادة بطرق الدراسة وبالمصادر التى يمكنهم الحصول منها على المعلومات .

٤ — الورشة « Work shop »

وهى طريقة للدراسة تهتم بالناحية العملية وتتطلب البت فى المشكلات موضع الدراسة .

٥ — الأفلام والتمثيل وغيرها .

من الوسائل السمعية والبصرية « Audio - visual Aids »

٦ — التدريب العملى فى الميدان .

وهذا يعتمد على الإشراف الفنى .

٧ — التدريب التتبعى «Follw - up Training»

ترجع أهمية هذا النوع من التدريب إلى المعلومات والمهارات التى يكتسبها القادة أثناء عملهم فى الميدان ، فيقفون على نقط الضعف ويعملون على تلافيها .

ويمكن تلخيص فوائد هذا النوع من التدريب فى النقط الآتية :

١ — يساعد على تبادل الخبرات .

٢ — يساعد على تجديد المعلومات والمهـــارات عن طريق مناقشة المواقف المختلفة.

٣ — يساعد على استكمال النقص فى برامج التدريب السابقة .

إن إعداد القائد الصالح هو السبيل لتحقيق الفائدة المرجوة من نشر الألعاب الشعبية . فالأمر ليس مجرد التسليـــة وشغل الوقت ، بل هو بجانب الاستمتاع بالنشاط الترويحى السار ، تحقيق أغراض اجتماعية بالغة الأثر فى حياة الشعب .

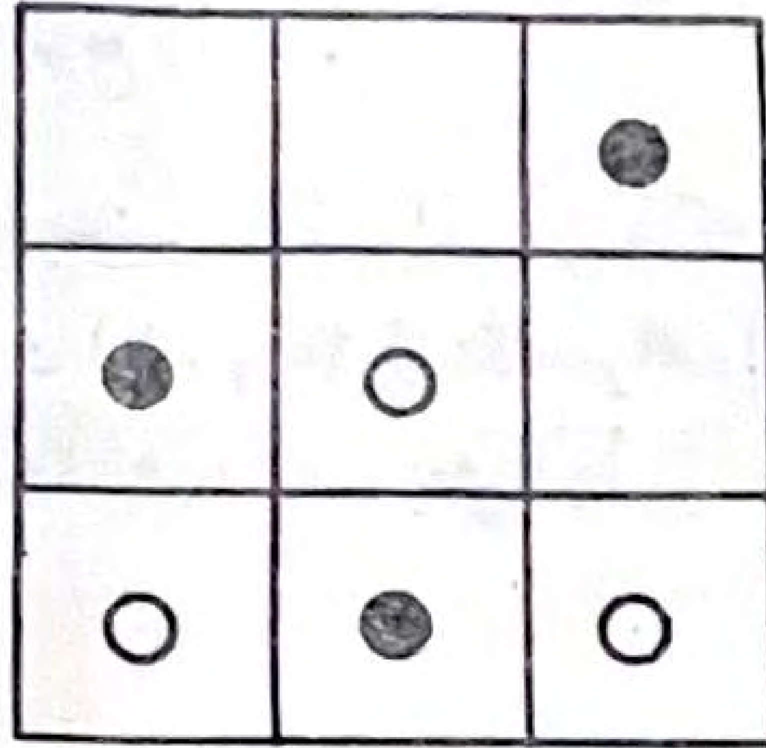
الباب الرابع

الألعاب الريفية الهادئة

- السيجة الثلاثية
- الخماســية
- الســباعية
- الطــاب
- الجــديد
- الطاقية فى العب
- الكبة
- حنك الدنك
- جولى على جول عربفى
- كله كى مين ياخى
- البــلى
- البجول

الباب الرابع

السيجة الثلاثية



يطلق على هذه اللعبة أسماء شعبية كثيرة منها « صفيت لك» أى كونت صفا ، ومنها « صفت » أى صارت صفا . وقد كان المصريون القدماء يمارسون هذه اللعبة وألعاباً أخرى مشابهة ، كما بينت آثارهم التى اكتشفت فى مقبرة بالمحاسنة .

الملعب : مربع مقسم إلى ٩ مربعات صغيرة بواسطة خطين رأسيين وآخرين أفقيين .

الأدوات : تخصص لكل لاعب ثلاث قطع من الحجارة أو ماشابه ، على أن تختلف قطع كل منهما عن الآخر فى الشكل . وتسمى هذه القطع « بالكلاب » .

اللاعبون : اثنان .

طريقة اللعب: يجلس كل لاعب مواجها الآخر والمربع بينهما، ويضع كل منهما قطعه الثلاث فى المربعات الأفقية القريبة منه .

تجرى قرعة لمعرفة البادىء باللعب . يبدأ اللاعب الأول بنقل قطعة من حجارته إلى أى مربع من المربعات الخالية فى أى اتجاه يشاء بشرط ألا يحرك قطعته لأكثر من مربع واحد فى المرة الواحدة . يلعب الثانى بدوره بنفس الطريقة على ألا يضع قطعتين فى مربع واحد .

وهكذا يستمر اللعب إلى أن يتمكن أحدهما من تحريك قطعه الثلاث ليجعلها على استقامة واحدة فى خط أفقى أو رأسى أو مائل ، وفى هذه الحاله يعد فائزاً .

الخماسية

○	●	○	●	○
○	●	○	●	○
○	○		○	●
●	●	●	●	○
○	○	●	●	●

وجدت ألعاب مشابهة لهذه اللعبة فى كل عصر من العصور مع اختلافها أحياناً فى شكل قطع اللعب . وقد وضح الأستاذ « إريك بت » فى رسومه أشكال هذه القطع التى كانت تمثل الحيوانات كالثعلب والكلب والحصان ، وكانت تصنع من الحجر أو الخشب أو العاج مما يدل على أن هذا النوع من الألعاب كان شائعا ومحبوباً .

الملعب : مربع يقسم كل ضلع منه خمسة أقسام ، نصل بينها بخطوط تقسم المربع ٢٥ عينا .

الادوات : ١٢ قطعة من الحجر أو ما شابه لكل لاعب ، على أن تكون قطع كل لاعب مغايرة لقطع الآخر .

اللاعبون : اثنان .

طريقة اللعب: يبدأ اللاعب الأول بوضع حجرين فى أى عينين من عيون المربع .

ثم يليه اللاعب الآخر بوضع حجرين . وهكذا حتى يضع كل منهما ما معه من القطع على أن تترك العين الوسطى فارغة .

يستمر اللعب بأن ينقل كل لاعب بالتناوب قطعة من حجارته نقلة واحدة فى أى اتجاه بشرط ألا يتخطى حجر اللاعب الآخر.
وكلما استطاع أحدهما حصر حجر لخصمه بين حجرين من أحجاره يربح هذه القطعة .

واللاعب الذى يجمع فى النهاية قطعاً أكثر من الآخر يعتبر فائزاً .



السباعية

●	○	○	○	○	●	●
●	●	●	●	●	○	○
○	●	●	●	●	○	○
○	●	●		○	○	●
●	●	●	○	○	○	●
●	○	○	●	●	●	○
○	○	○	●	○	○	○

اللعب : مربع ينقسم كل ضلع منه سبعة أقسام تصل بينها خطوط مستقيمة تقسمها ٤٩ عيناً .

الأدوات : ٢٤ قطعة من الحجر أو ماشابه ذلك لكل لاعب ، على أن تكون قطع كل لاعب مغايرة لقطع الآخر .

اللاعبون : اثنـان .

طريقة اللعب: يبدأ اللاعب الأول بوضع حجرين فى أى عينين من عيون المربع . ثم يليه الآخر بوضع حجرين . وهكذا حتى يضع كل منهما ما معه من الحجارة ، مع ترك العين الوسطى فارغة .

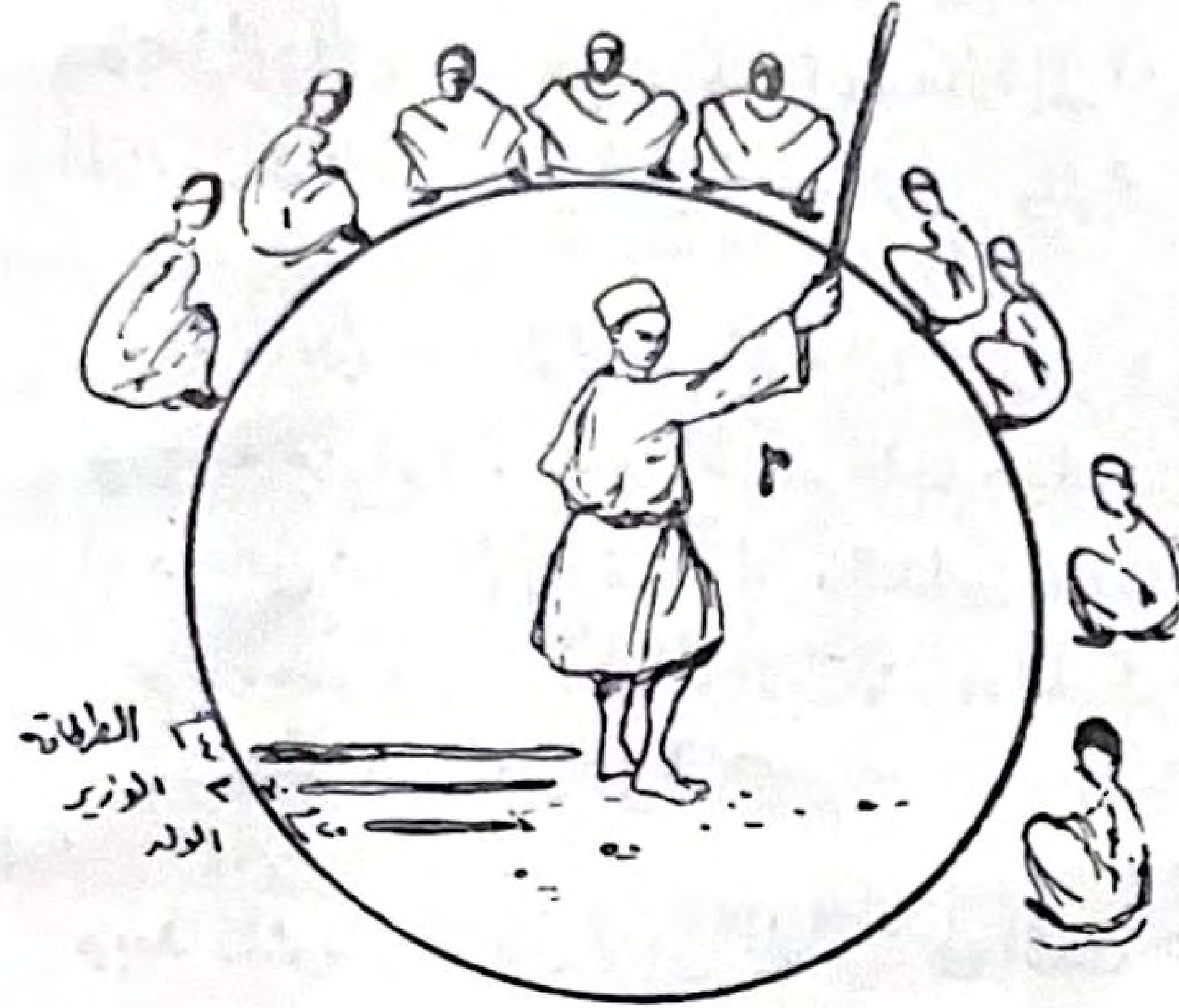
يستمر اللعب بأن ينقل كل لاعب بالتناوب قطعة من حجارته نقلة واحدة فى أى اتجاه بشرط ألا يتخطى حجرا للاعب الآخر .

ويربح اللاعب قطعة من أحجار زميـــله إذا حاصرها بين قطعتين من أحجاره ، وفى هذه الحالة يأخذها من السيجة ويحتفظ بها ويقال أنه « أكل قطعة » .

يصح أن يربح اللاعب حجرين أو أكثر فى المرة الواحدة بنفس الطريقة .

واللاعب الذى يربح أكبر عدد من قطع اللعب فى النهاية يعتبر فائزا .

الطاب



اللاعبون : يتراوح عدد اللاعبين بين خمسة إلى عشرين لاعباً .

الأدوات : عبارة عن ٧ قطع من جريد النخيل أو من الغاب البرى المشطور وتسمى « بالورقات » ، ولكل ورقة وجهان أبيض وأخضر وهى : - عدد ٤ جريدة « ورقات » طول كل منها حوالى ١٥ سم وتسمى « بالطاب » .
وجريدة واحدة طولها حوالى ٤٠ سم مقسمة أربعة أقسام طولية من أحد طرفيها لتحدث صوتا وتسمى « الطرطاقة » .

وجريدة واحدة طولها حوالى ٣ سم تسمى « الوزير » .

وجريدة واحدة طولها حوالى ٢٠ سم تسمى « الولد » .

طريقة اللعب: يجلس اللاعبون فى دائرة ، ويعين اللاعب البادىء باللعب فيقف فى وسط الدائرة ويقبض على الطاب وهو يغنى أغنية

متفق عليها ، ثم يقذف « بالطاب » فى الهواء لتقع على الأرض ، فإذا كان رابحا فإنه يبقى فى وسط الدائرة حاملا ما استحقه كالطرطاقة أو الوزير أو الولد ، أما إذا خسر فانه يعود إلى مكانه ليأتى الذى يليه فيؤدى اللعبة ، وهكذا إلى أن يتم تشكيل الهيئة المكونة من حامل الطرطاقة والوزير والولد.

وهنا ينادى حامل الولد على اللاعبين الخاسرين ويطالب حامل الطرطاقة من الوزير تدبير الحكم عليهم بقوله «دبرنى ياوزير» فيرد حامل شارة الوزارة بقوله « التدابير لله . . تحكم بايه » فيقول « ضربة واحدة مثلا أو اثنين » فينفذ الحكم بالطرطاقة، ثم يعود المحكوم عليهم إلى أماكنهم .

وبعد ذلك يستمر باقى لاعبى الدائرة فى اللعب بقذف الطاب فى الهواء إلى أن تتغير الهيئة كلها، وتبدأ الهيئة الجديدة فى إصدار أحكامها على من خسروا فى هذا الدور بنفس الطريقة السابقة .

شروط اللعب : (١) يعتبر اللاعب رابحاً إذا حصل على أحد هذه الفرص :

ا — أربعة خضراء ويستحق « الطرطاقة » .

ب — أربعة بيضاء ويستحق « الوزير »

جـ — ثلاثة خضراء وواحدة بيضاء ويستحق « الولد ».

(٢) ويعتبر خاسرا فيما عدا ذلك . كأن يحصل على أغلبية بيضاء ، أو اثنين خضراء واثنين بيضاء ، أو واحدة خضراء وثلاثة بيضاء .

(٣) تعطى « الطرطاقة » لحاملها السلطة التنفيذية ، فيصبح له حق تنفيذ الأحكام « الضرب » .

(٤) يعطى « الوزير » لحامله السلطة القضائية ، فيصبح له تحديد عدد الضربات ، وتجعله يمثل السلطة القضائية .

(٥) يعطى « الولد » لحامله حصانة ضد الضرب فلا ينفذ فيه أى حكم بعد ذلك .

(٦) يفقد اللاعب ما حصل عليه من سلطة سابقة إذا رمى « الطاب » وحصل على ما يأتى :

ا — أربعة خضراء فيفقد « الطرطاقة » .

ب — أربعة بيضاء فيفقد « الوزير » .

جـ — ثلاثة خضراء وواحدة بيضاء فيفقد « الولد »

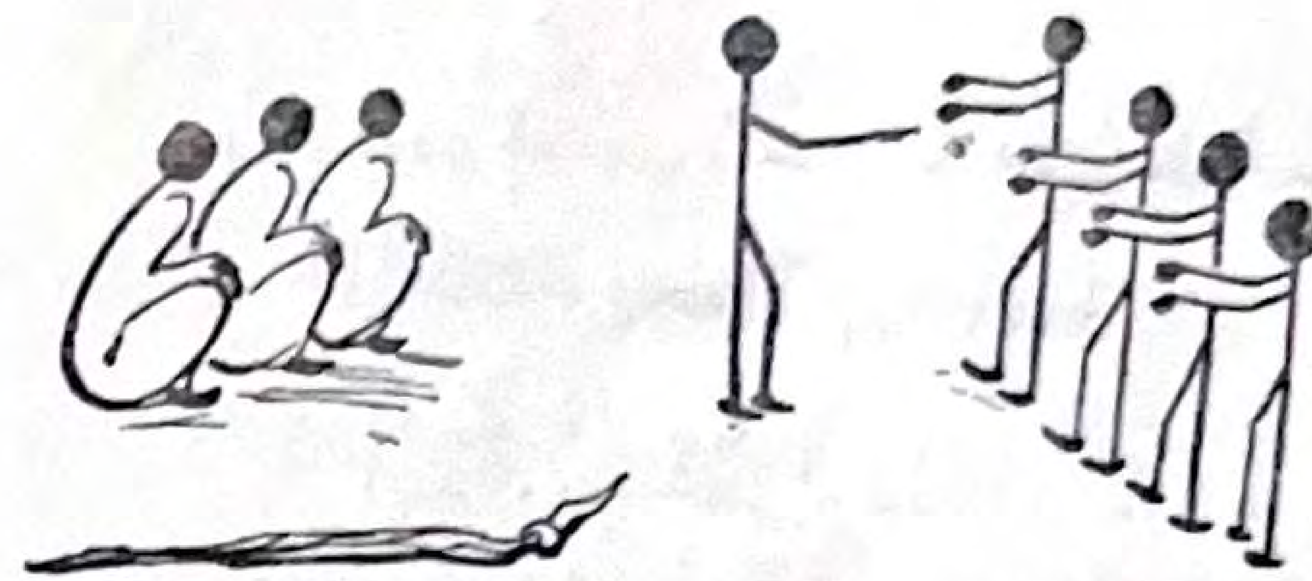
وإنما يكون له الحق فى استبداله « بالطرطاقة » أو « الوزير » حسب رغبته .

(٧) لا يجوز الضرب إلا على راحة اليد .

(٨) لا تجوز للهيئة أن تقوم بإجراءات الأحكام أكثر من مرة واحدة فيما عدا حامل « الولد » .



الجديد



اللاعبون : من أربعة إلى عشرين لاعباً فأكثر .

الأدوات : (١) قطعة صغيرة من المعدن أو ما شابه ذلك تسمى «الجديد»

(٢) منديل ملفوف ومعقود من الوسط يسمى « الطرة » .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، أحدهما فريق « الجديد» والثاني فريق « الطرة ».

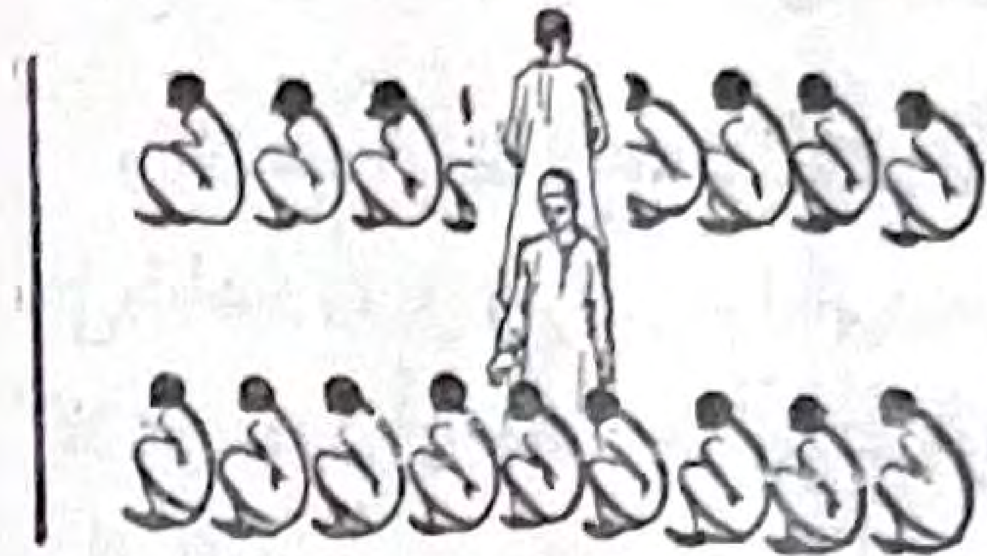
يقف فريق « الجديد » فى حلقة ضيقة ليخفى أفراده « الجديد» فى يد أحدهم ، ثم يعودون فى صف وأيديهم مقفلة.

يتقدم أحد أعضاء فريق « الطرة » ليدل على من يخفى الجديد، فيشير إلى يد أحد اللاعبين قائلا « هذه فاضية» ، فاذا كانت خالية أنزلها صاحبها إلى جانبه ، ويستمر على هذا المنوال حتى يستطيع أن يستخلص الجديد . أما إذا وجد الجديد بها ضربه كل لاعب من فريق الجديد ضربة على يده بالطرة .

ثم تكرر اللعبة ثانية ، ويتقدم اللاعب الثانى من نفس الفريق للبحث عن الجديد . فإذا استخلص « الجديد » أصبح لفريقه الحق فيه وتعطى « الطرة » للفريق الآخر .

واللاعب اليقظ لا يحتاج لكثير من المحاولات للحصول على «الجديد» ، بل يقول «ارم الجديد» ، إذا اعتقد أنه مع أحد اللاعبين دون أن يفض يدا بعد الأخرى. وإذا لم يستخلص الجديد يصبح من حق فريق « الجديد » أن يبقيه معه على أن يغير وضعه فى أيدى اللاعبين فى الدور التالى .

الطاقية فى العب



الادوات : طاقية أو أى شىء يحل محلها كمنديل مثلا .

اللاعبون : يبدأ عددهم من عشرة وقد يصل إلى عشرين .

طريقة اللعب: يقسم اللاعبون فريقين متساويين .

تجرى القرعة لتحديد الفريق الحامل « للطاقية » ويجلس أفراده فى قاطرة .

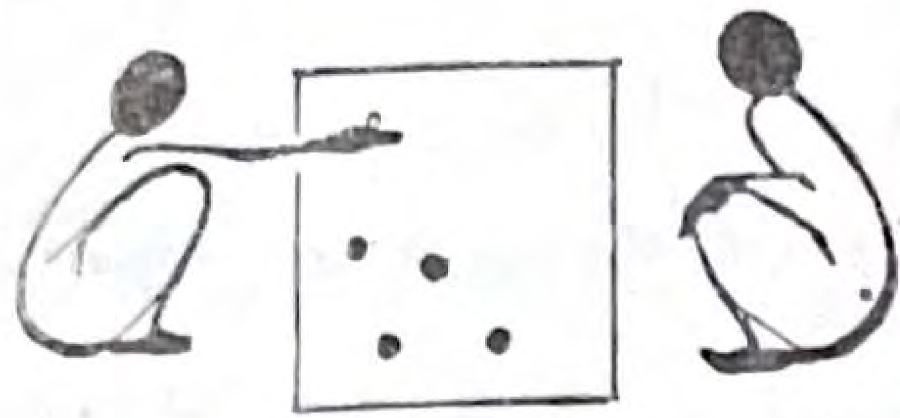
يقف الفريق الآخر بعيداً عنهم بمسافة قدرها عشرة أمتار تقريباً .

يأخذ رئيس الفريق الجالس « الطاقية » ويمر على أفراد فريقه واحدا واحدا ليخفيها مع أحدهم متظاهراً بأنه يخفيها فى كل مرة مع كل فرد من أفراد الفريق كى يضلل الفريق المضاد .

يتقدم رئيس الفريق الآخر بعد إخفاء « الطاقية » محاولا معرفة مكانها بأن ينظر الى وجوه اللاعبين ثم يشير على اللاعب الذى يظن أنه يخفيها فى « عبه » .

إذا نجح رئيس الفريق فى معرفة مكان « الطاقية » من المحاولة الأولى تبادل الفريقان أماكنهما . أما إذا لم يجدها ، فيستمر الفريق الأول فى إخفاء الطاقية ، والفريق الآخر فى البحث عنها .

السكبة



الملعب : مربع صغير طول ضلعه نصف متر تقريبا .

الادوات : خمس قطع مستديرة من الحجارة .

اللاعبون: لاعبان أو أكثر .

طريقة اللعب: يضع اللاعب أربع قطع من الحجارة فى ركن المربع ، ويضع القطعة الخامسة على ظهر يده .

وبدون أن يوقع قطعة الحجر التى على ظهر يده ، يبدأ فى جمع القطع الأربعة الباقية واحدة بعد أخرى فى كف يده ، على شريطة ألا تقع أى واحدة من هذه الحجارة على الأرض أثناء جمعها ، وإلا عد مخطئا ، وانتقل الدور إلى اللاعب الذى يليه .

أما إذا أفلح واصل اللعب كما يأتى :

(١) يرمى اللاعب الخمس قطع من الحجارة على الأرض فتتفرق ، ويأخذ إحداها ويرميها عالية فى الهواء ، ثم يلتقط الأخرى من على الأرض بسرعة ، ويمسك الأولى مباشرة قبل أن تهبط على الأرض بنفس اليد . وبعد ذلك يضع إحدى القطعتين فى اليد الأخرى ، ويرمى الثانية عاليا مكرراً نفس العملية السابقة حتى يجمع القطع كلها فى اليد الأخرى .

(٢) يرمى قطعة عاليا ثم يلتقط قطعتين من الأرض بدلا من قطعة واحدة ، ثم ينقل القطعتين لليد الأخرى ويكرر العملية .

(٣) كسابقتها ، غير أنه يرمى قطعة ، ويجمع ثلاث قطع مرة واحدة .

(٤) كسابقتها ، غير أنه يرمى قطعة ، ويجمع أربع قطع مرة واحدة .

(٥) يرمى اللاعب القطع الخمس فى الهواء ، ويحاول استقبالها على ظهر يده نفسها ، والقطع التى تستقر على ظهر اليد يرميها فى الهواء ثانية ويمسكها فى كف اليد .

واللاعب الفائز هو الذى ينتهى من اللعب **أولا** وفى كف يده أكبر عدد من الحجارة .

حنك الدنك

اللاعبون : عددهم خمسة إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب: تجرى القرعة لتحديد اللاعب الذى يطلق عليه « حنك الدنك » ، وهو يتفق مع الحكم سرا على إسم نبات أو حيوان أو جماد معين .

يعلن الحكم للاعبين نوع الشيء الذى اتفق على اسمه « نبات — أو حيوان — أو جماد » .

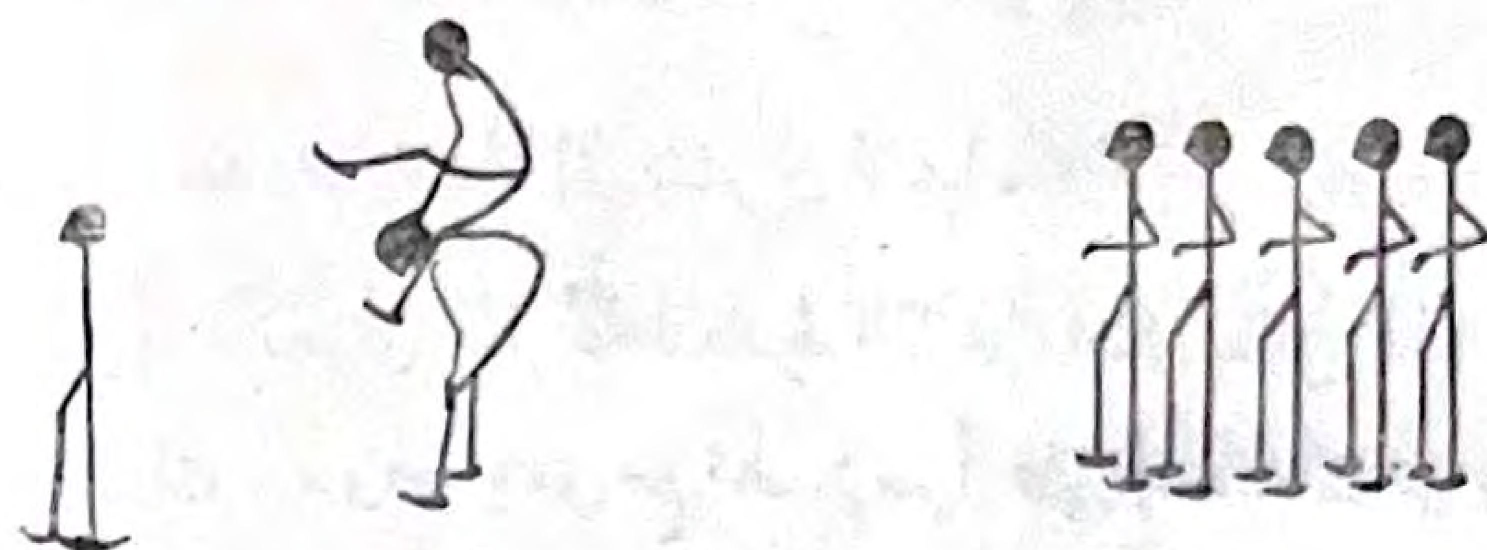
يبدأ اللعب بأن ينحنى « حنك الدنك » ، واضعا كفيه على ركبتيه .

يبدأ اللاعبون القفز فوق ظهره بالترتيب ، ويذكر كل واحد منهم إسما لواحد من النوع المتفق عليه .

يستمر اللعب إلى أن يذكر أحد القافزين الاسم المتفق عليه ، فينحنى بدلا من « حنك الدنك » .

يجوز للقافز أن يمتنع عن القفز إذا وجد أنه لا يبقى سوى اسم واحد لم يذكر من أسماء النوع المتفق عليه ، وهو نفس ما سمى به « حنك الدنك » . وله أن يطالب بتغيير الاتفاق ، ويتم ذلك بموافقة الحكم .

جولى على جول عريفي



اللاعبون : عددهم من خمسة إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب : ينتخب رئيس الجماعة « العريف » ، وتجرى القرعة لاختيار لاعب من بين أفرادها .

ينحنى اللاعب واضعا كفيه على ركبتيه ، وتوضع على ظهره طاقية أو منديل ملفوف أو ما شابه . وتقف الجماعة خلفه فى قاطرة يتقدمها العريف .

يبدأ اللعب بأن يجرى العريف تجاه اللاعب المنحنى ، ويقفز فوق ظهره بأى طريقة يختارها بحيث تظل الطاقية مكانها على ظهر اللاعب دون أن تقع على الأرض .

ثم يتبعه باقى أفراد الجماعة واحدا واحدا متبعين نفس الطريقة التى قفز بها ، ويقول كل منهم قبل القفز « جولى على جول عريفى » .

ومن يسقط الطاقية أو يفشل فى تقليد العريف فى طريقة القفز يحل محل اللاعب المنحنى ويستمر القفز .

اللاعب الفائز هو الذى يستمر فى اللعبة حتى نهايتها دون أن يخطىء ، فيعلن فوزه ليكون عريف الجماعة فى المرة التالية .

كله كى ... مين ياخى



اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعبا .

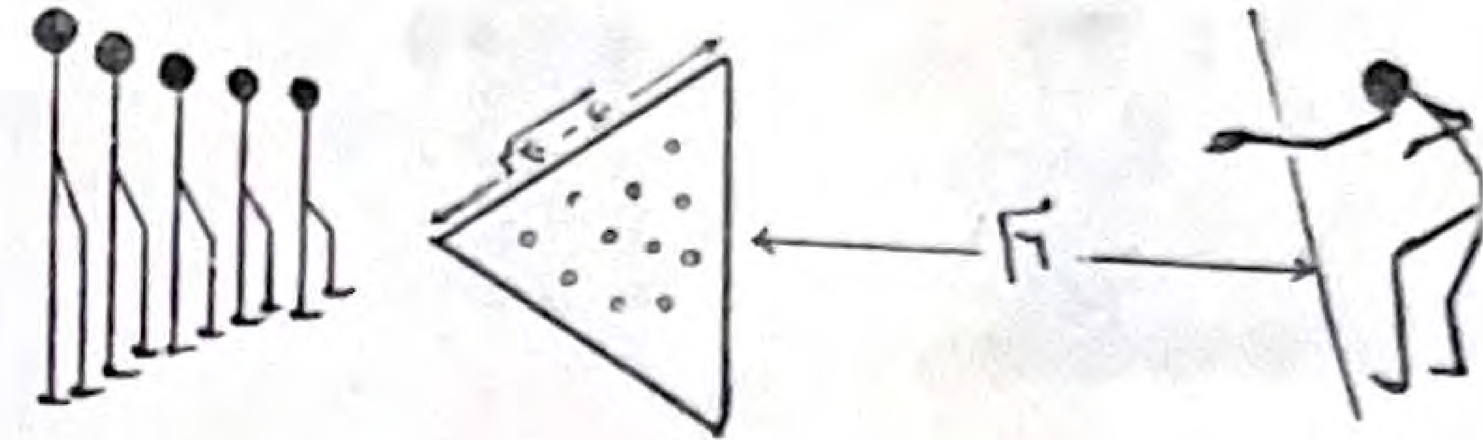
طريقة اللعب : يجرى اللاعبون القرعة بينهم لانتخاب رئيس لهم ، وأحد اللاعبين الذى يكون البادىء باللعب .

يجلس الرئيس وينحنى اللاعب المختار ليخفى وجهه فى حجر الرئيس .

يبدأ اللعب بأن يأتى باقى اللاعبين فردا فردا ، ويضع كل منهم فى دوره يده على ظهر اللاعب المنحنى قائلا « كله كى » ، فيرد اللاعب المنحنى قائلا « مين ياخى ... فلان » محاولا معرفة اللاعب الآخر من صوته .

فإذا نجح اللاعب المنحنى فى معرفة اللاعب الآخر فإنه يصبح حرا ويحل الآخر محله . أما إذا فشل استمر باقى الأفراد فى تكملة اللعبة ، حتى إذا فشل فى معرفة أحدهم ، اختبأوا كلهم فى أماكن مختلفة ، ثم ينادى الرئيس « أين فلان ؟ » ، فإذا عرف الجانى مكانه صاح الرئيس « فلان وقع » ، وإذا لم يعرفه صاح قائلا « فلان ديك » ، وهكذا . يختار من بين الذين عُرفوا واحدا كى يخفى وجهه وتستمر اللعبة .

البلى



الملعب : مثلث متساوى الأضلاع طول ضلعة من ١٠ إلى ٣٠ سم تقريباً تبعاً لعدد البلى ، ويوضع البلى داخله . ويرسم خط أفقى على بعد ستة أمتار تقريباً من هذا المثلث ، كما فى الشكل .

الأدوات : عدد من البلى ، وبلية نيكل أو بلية كبيرة لكل لاعب .

اللاعبون : ينقسمون فريقين يتكون كل منهما من لاعبين إلى ستة . هؤلاء يحددون مقدار البلى الذى سيلعبون به فيكون ٥ أو ١٠ أو ٢٠ بلية مثلا لكل لاعب .

طريقة اللعب: يوضع عدد من البلى يتفق عليه فى المثلث .

يقف الجميع فى محاذاة المثلث ، ويرمون البلية النيكل أو البلية الكبيرة نحو الخط الأفقى .

اللاعب الذى تكون البلية النيكل الخاصة به أقرب إلى الخط الأفقى تعطى له فرصة بدء اللعب ، ويليه صاحب أقرب بلية إلى الخط الأفقى وهكذا .

يقف اللاعب الأول خلف الخط الأفقى ، ويرمى بليته النيكل فى اتجاه المثلث ، أو فى أى اتجاه آخر عدا خلف الخط الأفقى وله الحق أن يمتنع عن اللعب ويقول « وراء الخط » حتى يلعب جميع اللاعبين الآخرين .

إذا رمى اللاعب بليته النيكل ناحية المثلث فأصاب عددا من البلى وأخرجه خارج حدود المثلث ، أخذ هذا البلى واحتفظ به ، واستمر فى رمى البلية النيكل من النقطة التى تستقر فيها حتى يعجز عن إخراج باقى البلى من المثلث ، فيترك بليته النيكل حيث استقرت ، ويلعب اللاعب الذى يليه ، وهكذا .

شروط اللعب: (١) تحتسب نقطة عن كل بلية يكسبها اللاعب ، وعند انتهاء اللعب تحتسب عدد النقط التى أحرزها كل فريق ويرد البلى لأصحابه .

(٢) للاعب الحق فى أن يرمى بليته النيكل نحو البلية النيكل الخاصة بأى لاعب آخر ، فإذا أصابه أخذ من صاحبه كل ما كسبه وأخرجه من اللعب .

(٣) إذا رمى لاعب بليته النيكل نحو المثلث واستقرت داخل حدوده ، يخرج هذا اللاعب من اللعب بعد أن يضع جميع البلى الذى أخذه داخل المثلث .

(٤) للاعب الذى حل دوره فى اللعب الحق فى ألا يرمى بليته النيكل نحو المثلث أو نحو بلية نيكل لاعب آخر ، وله الحق فى أن يضع بليته النيكل بيده فى أى مكان بالقرب أو بعيداً عن المثلث .

(٥) إذا بقيت فى المثلث بلية واحدة فقط ، فيمكن للاعب الذى عليه الدور فى اللعب أن يطلب من لاعب آخر من الذين كسبوا عددا من البلى من المثلث « فى العادة الذى كسب أكبر عدد من البلى » أن يضع بليته النيكل فى أى مكان على

مسافة معقولة من المثلث ، ثم يقيس هذه المسافة ويأخذ مثلها فى جهة مقابلة يضع عندها بلينه النيكل ، بحيث تصبح بلينه النيكل والبلية الموجودة فى المثلث والبلية النيكل الخاصة باللاعب الآخر كلها على استقامة واحدة ، ثم يرمى بلينه النيكل نحو البلية بقوة تجعله قريباً من البلية النيكل الخاصة بالشخص الآخر .

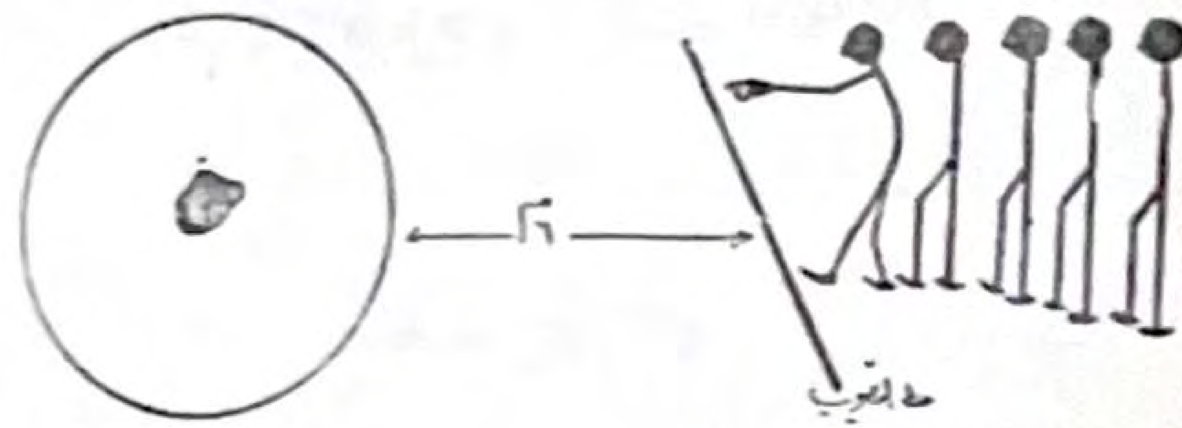
فإذا خرجت البلية عن حدود المثلث يصبح له الحق فى أن يرمى بلينه النيكل مرة ثانية نحو البلية النيكل الخاصة باللاعب الثانى ، فإذا أصابه أخذ منه البلى الذى كسبه ، وإن لم يصبه لا يأخذ منه شيئاً وينتهى اللعب .

(٦) لا يسمح لأى لاعب بتسوية الأرض قبل رمى بلينه النيكل .

(٧) لا يسمح لأى لاعب بالوقوف أو المشى على المثلث أثناء اللعب .



البجول



أى البقول وهى بذور الدوم كما يسميها أهل الصعيد حيث تنتشر عندهم .

الملعب : يحدد الملعب بدائرة هى دائرة الهدف ويسمى عندهم «الطيحة» وعلى بعد حوالى ستة أمتار منها يرسم خط هو خط التصويب.

عدد اللاعبين : تلعب بأى عدد من اللاعبين ، ويستحسن ألا يقل عن أربعة لاعبين ولا يزيد عن عشرين .

ادوات اللعب : تستعمل بذور الدوم فى هذه اللعبة ، ويمكن الاستعاضة عنها بأى شىء مشابه ، بحيث يكون لكل لاعب بذرة واحدة على الأقل .

طريقة اللعب: يبدأ اللعب بالاقتراع على أحد اللاعبين الذى يضع بذرته فى الدائرة .

يصوب باقى اللاعبين بذورهم إليها كل بدوره ، ويسمح لكل لاعب بمحاولة واحدة ، فإذا فشل فيها وضع بذرته خارج الدائرة ، وإذا أصابها أحدهم ربح كل البذور الموجودة خارج الدائرة .

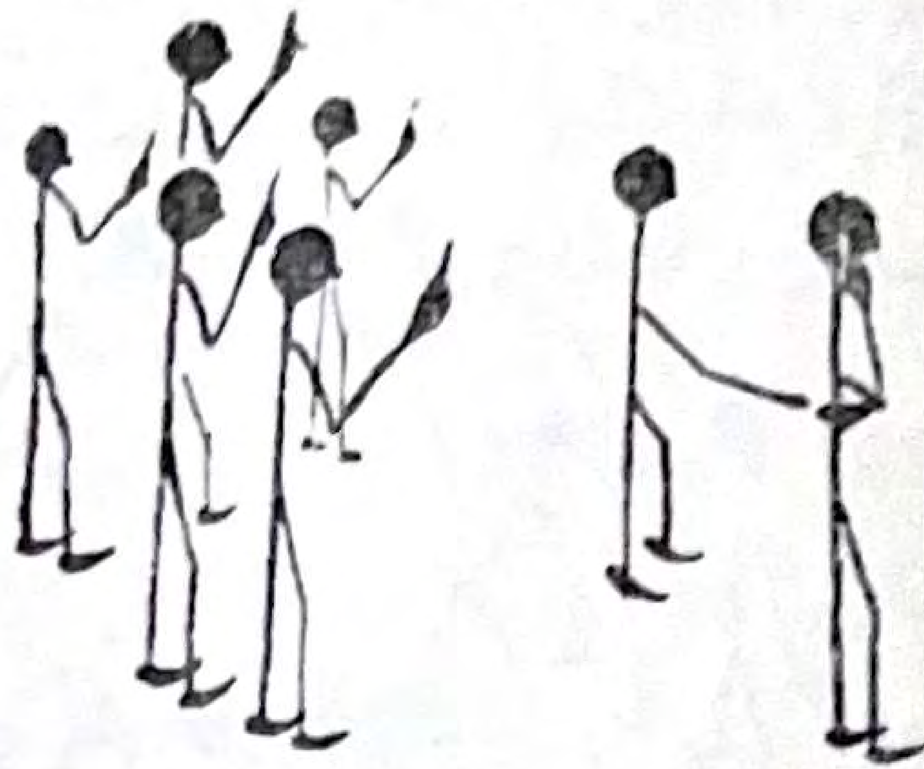
ثم يعاد توزيع البذور على اللاعبين ، وتستمر اللعبة إلى أن يحصل لاعب على عدد النقط المتفق عليها قبل اللعب فيعلن فوزه .

الباب الخامس

الألعاب الريفية البسيطة

- دق الكف
- الثعلب فات
- حجر دار
- شفت القمر
- عسكرى تضييق
- كيكا على العالى
- حبة ملح
- صيد السمك
- دق المغزل
- صيد الحمام
- انزل ياعم
- أبونا ضربونا
- ياعم ياجمال
- انزل ولا تزلزل

دق الكف (صلح)



اللاعبون : قد يشترك فيها أى عدد من اللاعبين ، ويحسن أن يكون عددهم ستة .

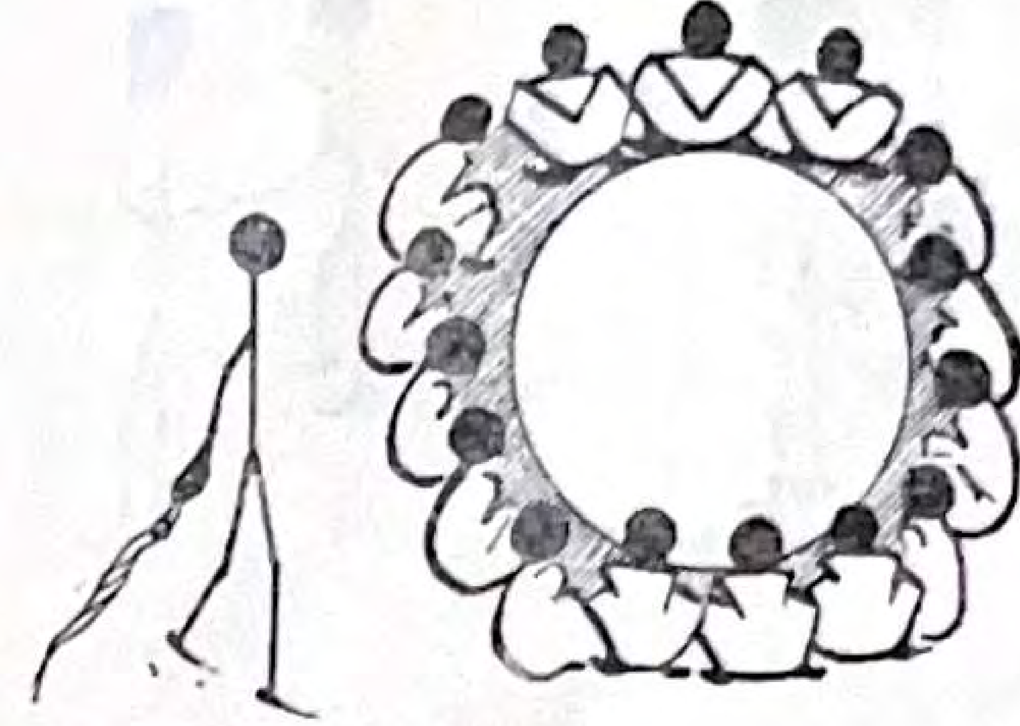
طريقة اللعب : تجرى القرعة لاختيار أحد اللاعبين الذى يقف وظهره تجاه الآخرين، ويضع يده اليمنى بجانب عينه اليمنى بحيث تحجب ماخلفها ، ويده اليسرى تحت إبطه الأيمن بحيث تكون راحة اليد للخارج .

يقف باقى اللاعبين خلفه ، ثم يضربه أحدهم بخفة على راحة يده ، وفى نفس الوقت وبسرعة يرفع الجميع أصابعهم السبابة ومعهم الضارب .

يلتفت اللاعب الذى ضرب للخلف ويواجههم ويحاول أن يعين الذى ضربه . فإذا نجح فى معرفته أخذ الضارب مكان المضروب وتستمر اللعبة .

ويستطيع اللاعب أن يغير وضع يديه فيضع يده اليسرى بجانب عينه اليسرى .

الثعلب فات



اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا وأكثر .

الادوات : منديل ملفوف ومعقود من الوسط يطلق عليه « الطرة » .

طريقة اللعب : تجرى قرعة لتحديد اللاعب الذى يقوم بدور « الثعلب » وتعطى له « الطرة » .

يجلس باقى اللاعبين فى دائرة متجهين لمركز هذه الدائرة . يبدأ اللعب بأن يجرى « الثعلب » حول اللاعبين خارج الدائرة وهو يصيح « الثعلب » ، ويرد عليه الجميع قائلين « فات فات » ، فيقول « وفى ذيله » ، فيردون عليه « سبع لفات » ، ويكررون ذلك .

وفى أثناء ذلك يسقط الثعلب الطرة خلف أحد الجالسين دون أن يشعره بذلك ، ويستمر فى الجرى حول الدائرة ،

فإن أكمل دورة كاملة وعاد إلى مكان « الطرة » مرة أخرى ولم يكن اللاعب قد أحس بأن المنديل خلفه ، فإن « الثعلب » يتناول المنديل ثانيــة ويضربه به ، بينما يجرى الآخر حول الدائرة محاولا الهروب منه حتى يصل مكانه ، فيتركه « الثعلب » ويستمر فى دورانه ، ويكرر اللعبة .

أما إذا تنبه اللاعب إلى وجود « الطرة » خلفه ، فإنه يتناولها ويجرى خلف « الثعلب » ليضربه بها ، ويجرى الثعلب إلى أن يصل إلى المكان الذى خلا بقيام اللاعب ويجلس فيه . وبذلك يصبح هذا اللاعب « ثعلبا » وتستمر اللعبة .

حجر دار

اللاعبون : يبدأ عددهم بعشرة ، وقد يصل إلى عشرين فأكثر .

طريقة اللعب : يجلس اللاعبون فى دائرة ماعدا ثلاثة أو أربعة يختارون بالقرعة . ويقومون بالجرى حول الدائرة فى اتجاه واحد .

يحاول كل منهم أثناء الجرى لمس أو ضرب أحد الجالسين الذى يحاول بدوره مسكه أثناء الجرى .

ومن يمسك يعد مغلوبا وتحسب ضده نقطة ويجلس فى الدائرة ويحل محله من أمسكه .

يفوز من لم تحسب ضده نقطا ، أو حسبت ضده أقل النقط عددا .



شفت القمر

اللاعبون من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا فأكثر .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، ويقف كل لاعب من فريق وظهره مواجها لظهر لاعب من الفريق الآخر ويشبك ذراعيه بذراعى زميله .

يثنى أحدهما جذعه للأمام رافعـــا زميله على ظهره قائلا « شفت القمر » ثم يعيده إلى الأرض يثنى اللاعب الآخر جذعه للأمام رافعا زميله على ظهره ويقول « شفته » . وهكذا إلى أن يعجز أحد اللاعبين عن حمل زميله أو يقع فتحسب ضده نقطة .

والفريق الذى تحسب ضده نقط أقل من الآخر يعتبر فائزاً .

وتعرف هذه اللعبة أيضا باسم «أنا النحلة ... وأنا الدبور» وفيها يردد اللاعبون كلمة « أنا النحلة » بدلا من « شفت القمر » ، « وأنا الدبور » بدلا من « شفته » .



عسكرى تضييق



وتعرف كذلك باسم «عسكرى تزنيق».

اللاعبون : وعددهم من ٦ إلى ٢٠ لاعبا فأكثر.

طريقة اللعب: تجرى القرعة بين اللاعبين لاختيار أحدهم ليقف منحنيا مع ثنى الرأس أماما وسند اليدين على الركبتين أو الفخذين.

يقف اللاعبون خلفه فى شكل قاطرة بعضهم خلف بعض.

يبدأ اللعب بأن يجرى اللاعب الأول أماما تجاه اللاعب المنحنى ويقفز فوق ظهره ثم يقف فى المكان الذى ينزل به ولا يتحرك.

يتبعه اللاعب الثانى فيقفز أيضا فوق ظهر اللاعب فى اتجاه مغاير لاتجاه اللاعب الأول ويثبت فى مكانه.

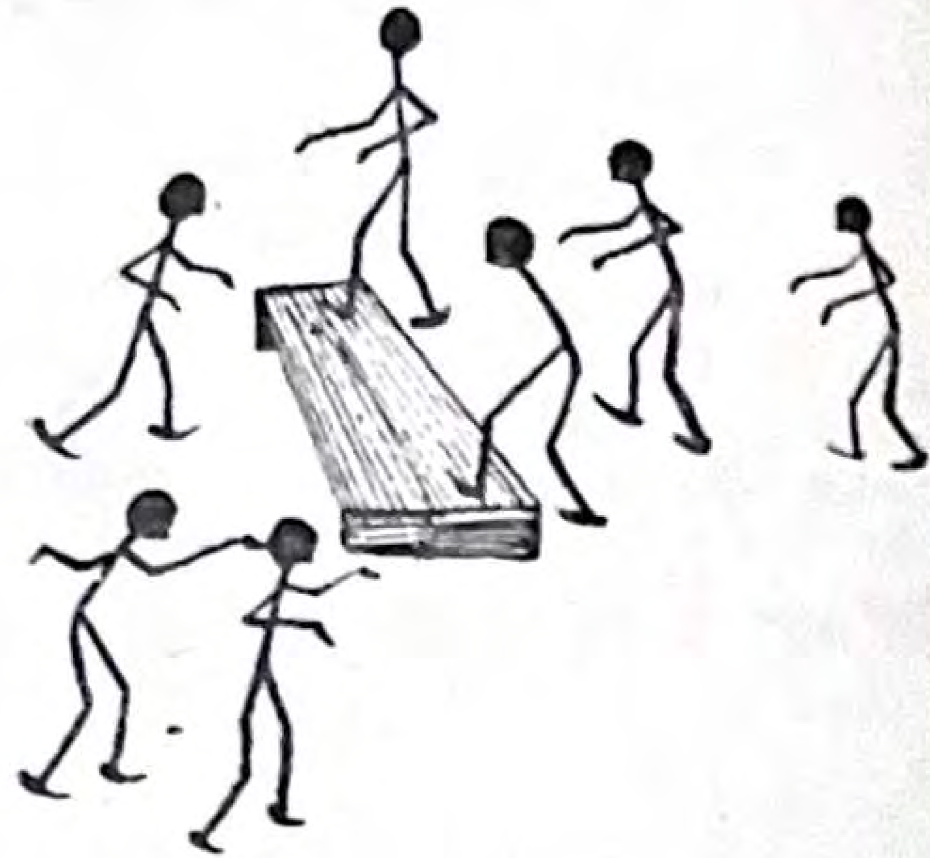
ثم يتبعهما الآخرون كل بدوره، مع مراعاة عدم لمس أى لاعب آخر أو لمس اللاعب المنحنى عند القفز والنزول.

إذا نجح الجميع فى ذلك تعاد اللعبة مرة أخرى.

إذا أخطأ لاعب بلمس لاعب آخر، فإنه يتخذ وضع الانحناء ويقفز اللاعبون فوقه.

واللاعب الذى يستمر حتى نهاية اللعبة دون أن يلمس أحد يعتبر فائزا.

كيكا على العالى



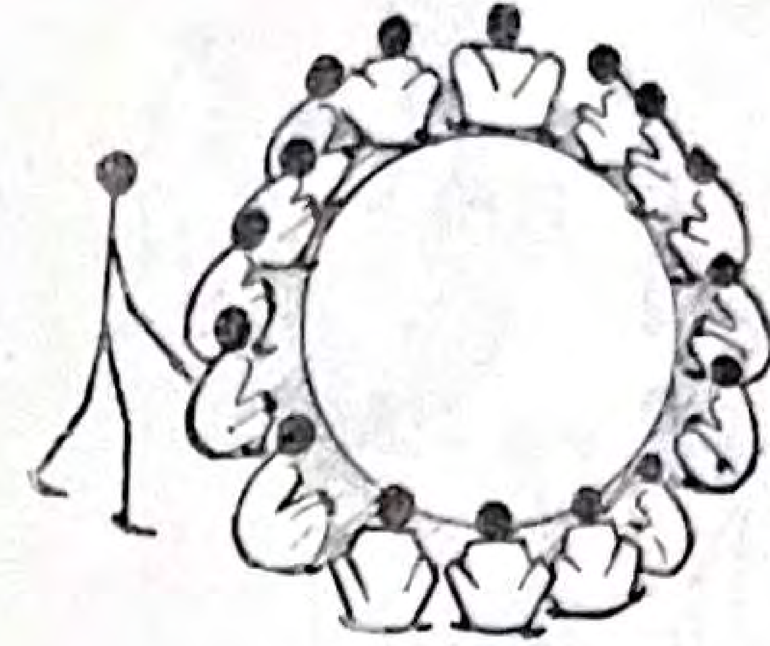
اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعبا.

طريقة اللعب: يختار لاعب بالقرعة ليكون «المساك». يقف باقى اللاعبين على شىء مرتفع عن الأرض ككرسى أو قطعة من الحجر أو ما شابه ذلك.

يبدأ اللعب بأن ينزل كل اللاعبين أو أغلبهم من فوق الأماكن العالية التى يقفون عليها، فيجرى «المساك» نحوهم محاولا لمس أحدهم، فاذا استطاع أن يلمسه قبل أن يعود للصعود على الشىء المرتفع، أصبح اللاعب الملموس «مساكا»، أو تستمر اللعبة حتى يتمكن «المساك» من ذلك.

يمكن أن تحسب نقطة ضد كل من يلمس من اللاعبين، وفى نهاية اللعبة تحسب النقط، فيكون الفائز من أحرز أقلها عددا.

حبة ملح



اللاعبون : يبدأ عددهم بعشرة وقد يصل إلى عشرين فأكثر .

طريقة اللعب : تجرى القرعة لاختيار اللاعب الذى يؤدى دور الشحاذ . يقف باقى اللاعبين فى دائرة كبيرة . يبدأ اللعب بأن يدور الشحاذ على اللاعبين قائلا لكل منهم « حبة ملح » فيرد عليه « عند الجارة » فيذهب إلى الجار ويكرر الطلب، ويكرر الجار الرد، وهكذا .

وفى أثناء ذلك يتفق لاعبان أو أكثر بالإشارة الخفية على تبادل أماكنهما فى الدائرة ، فيجرى كل منهما مكان الآخر ويحاول الشحاذ عند ذلك أن يأخذ مكان أحدهما قبل أن يصل إليه اللاعب الآخر ، فإذا لم ينجح استمر شحاذا ، وإن تمكن من ذلك يحل اللاعب الذى فقد مكانه محله ، وهكذا تستمر اللعبة .

صيد السمك

الملعب : يحدد الملعب بدائرة أو مربع تتناسب مساحته مع عدد اللاعبين المشتركين .

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا أو أكثر .

الادوات : كرة من الليف أو المطاط متوسطة الحجم .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، وتجرى القرعة ليكون أحدهما فريق السمك ، ويكون الآخر فريق الصيادين .

ينتشر فريق السمك داخل الملعب ، وينتشر فريق الصيادين حول حدود الملعب من الخارج ومعهم الكرة .

يبدأ اللعب بأن يقذف أحد الصائدين الكرة داخل الملعب مصوبا إياها إلى سمكة أو أكثر محاولا صيدها بلمسها بالكرة ويحاول السمك تفادى الكرة المصوبة إليه بالتحرك من جهة لأخرى فى الملعب ، ومن يلمس يخرج من الملعب ، وفى نفس الوقت يتناول أحد الصيادين الكرة بسرعة ويكرر ما سبق ، وهكذا يستمر اللعب حتى يخرج كل السمك فيتبادل الفريقان الأماكن .

الشروط : ١ ـ لا يجوز أن يتخطى السمك حدود ملعبه أثناء اللعب، ومن يتخطاه يعد خارجا .

٢ ـ لا يجوز أن يدخل الصيادون داخل الملعب ومن يفعل ذلك لا تحسب ضربته إذا أصاب بها أحدا من فريق السمك .

٣ ـ وإذا أريد تحديد الفريق الفائز فى اللعبة، يحسب الوقت الذى استغرقه كل فريق فى صيد أفراد الفريق الآخر ويفوز من استغرق وقتا أقل .

دق المغزل



اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعباً .

طريقة اللعب: يختار لاعبان بالقرعة ليقفا متواجهين وتتلامس رأساهما مع ميل الجذع للأمام ليكونا مركزا يدور حوله الباقون لاختيار أكثرهم سرعة وأطولهم نفسا ، فيتقدم اللاعب الأول ويقول العبارة الآتية : «دق المغزل تانى تانى ياحلاوة، بين أسنانى ، ما أحلاك ياخضرة لما تقولى زن » ، وعقب ذلك مباشرة يبدأ فى اللف حول اللاعبين المتواجهين بأقصى سرعته وتحسب له اللفات التى يستطيع أداءها قبل أن « يفرغ نفسه ».

ثم يتلوه اللاعب الثانى ويكرر نفس اللعبة وهكذا ...

واللاعب الذى يفوز هو صاحب أكبر من اللفات .

وهذه اللعبة تشبه لعبة هندية تسمى « شودو جودو » .

صيد الحمام

الملعب : يحدد ميدان اللعب بحيث يتسع للجرى والمطاردة ، ويختار فيه مكان يسمى « الأم » .

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعباً فأكثر .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين ، وتجرى القرعة بين الفريقين ليكون أحدهما فريق الحمام والثانى فريق الصيادين .

يبدأ اللعب بأن يجرى فريق الحمام لينتشر فى ميدان اللعب ، وعند الإشارة يتحرك الصيادون لاصطياد الحمام بمسكه . ومن يمسك من الحمام يوضع فى « الأم » ويستمر اللعب إلى أن يتمكن الصيادون من مسك جميع الحمام .

وعند ذلك يتبادل الفريقان أماكنهما فيصبح فريق الحمام فريق الصيادين وبالعكس .

والفريق الفائز هو الذى يستطيع صيد أفراد الآخر فى زمن أقل .

شروط اللعب : (١) لايجوز للصيادين البدء فى صيد الحمام إلا بعد تلقى الإشارة :

(٢) يحظر على اللاعبين من الفريقين أن يتعدوا حدود

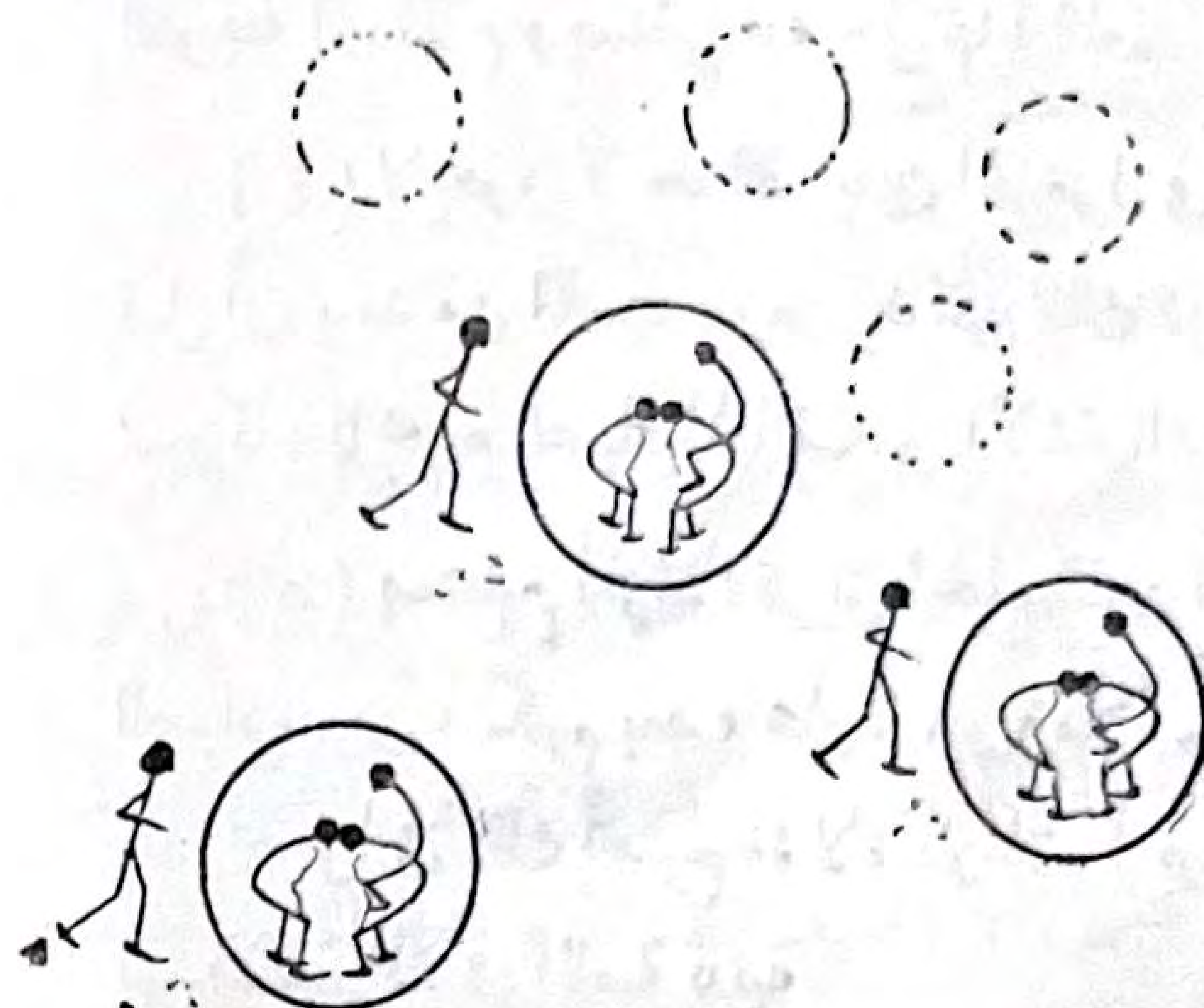
الملعب ، فإذا خرجت حمامة أثناء مطاردتها تعتبر ممسوكة كما يمنع الصياد من الصيد حتى آخر المباراة إذا خالف هذه القاعدة .

(٣) يجب على الحمام الممسوك ألا يبدى مقاومة عند التوجه إلى الأم ويستقر فيه حتى نهاية اللعب .

(٤) لايجوز لأحد الفريقين الدخول فى منطقة الأم قبل أن يبعد من اللعب ، ومن يخالف ذلك من الحمام يعتبر ممسوكا ، كما يحرم الصياد المخالف من الاشتراك فى الصيد .

(٥) يستطيع أفراد الفريق الحمام الذين لم يتمكن فريق الصيادين من مسكهم بعد ، محاولة لمس زملائهم الممسوكين ، فاذا نجحوا فى ذلك أصبح هؤلاء الزملاء أحراراً ، ويحق لهم الاشتراك فى اللعبة ثانية .

انزل ياعم اركب ياخال



اللاعبون : يمكن البدء بثمانية من اللاعبين ، وقد يزداد عددهم إلى أربعة وعشرين .

طريقة اللعب: يقسم اللاعبون جماعات تتكون كل منها من أربعة لاعبين ، ويختار كل لاعب منهم زميلا له من أفراد جماعته ليصبحوا زوجين .

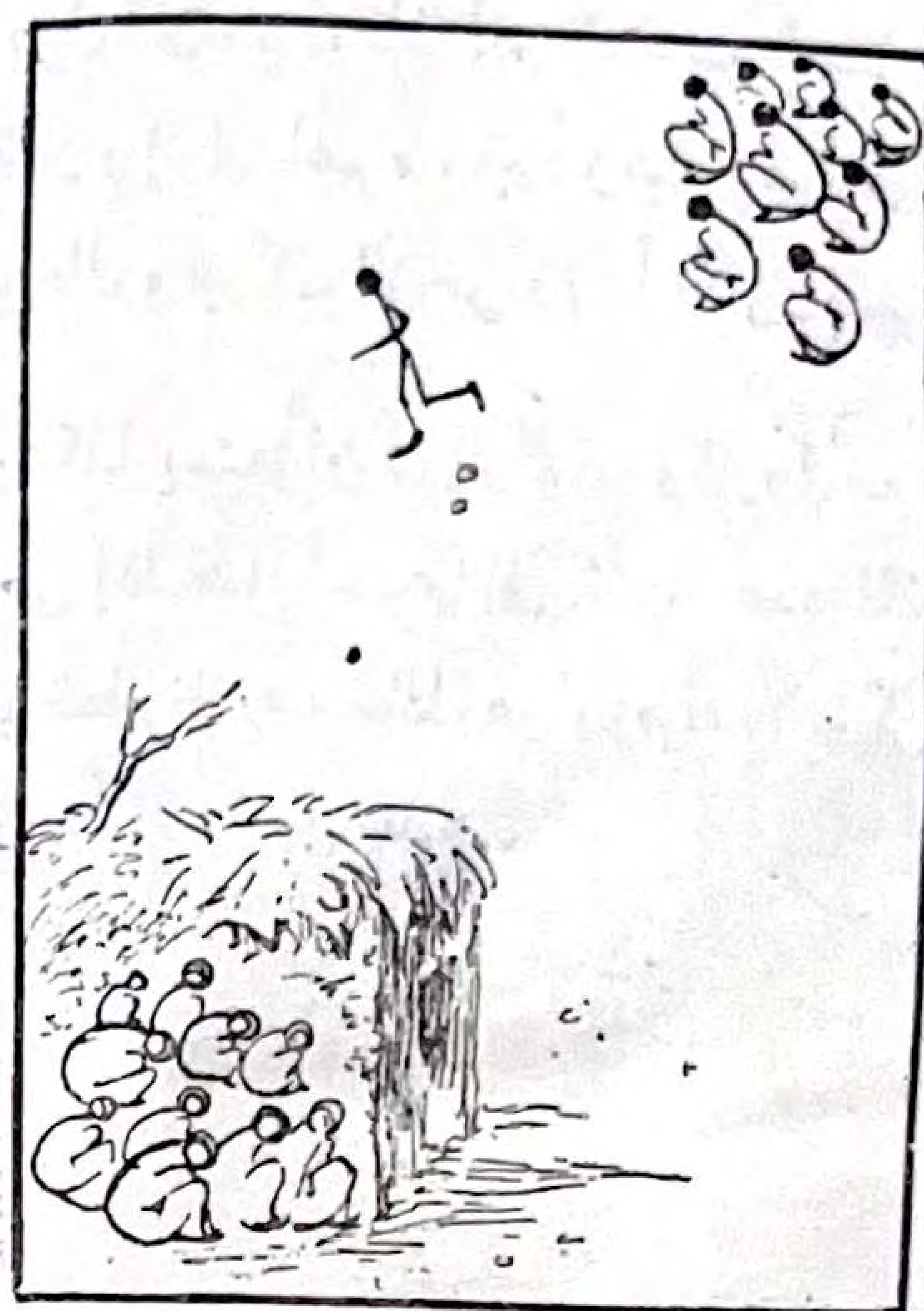
تجرى كل جماعة القرعة فيما بينها لتحديد الزوج الراكب ، وينحنى الزوج الثانى ليركب أفراد الزوج الراكب فوق ظهر لاعب منهما ، ويأخذ الفرد الآخر شهيقا عميقا ويجرى

فى دائرة حول الزميلين قائلا « طأ الحلاوة ...زن » ويمد فى نون الكلمة الأخيرة طوال مدة الجرى ، وتحسب عدد مرات اللف .

يكون قد اتفق فى بداية اللعبة على عدد مرات الجرى حول اللاعبين ، فإذا أتم اللاعب العدد المتفق عليه نادى قائلا « إنزل ياعم » ، فيرد زميله وهو نازل قائلا « إركب ياخال » فيركب الآخر ويبدأ الأول نفس اللعبة .

وهكذا يستمران فى الركوب والنزول مع الجرى والمناداة ، حتى إذا فشل أحدهما فى تأدية عدد اللفات المتفق عليها وانقطع نفسه ، تبادل هو وزميله الأماكن مع الزوج الآخر وتبدأ اللعبة من جديد .

أبونا ضربونا



وتعرف اللعبة كذلك باسم « عجرونا يا أبونا » .

اللاعبون : يتراوح عددهم بين عشرة إلى ثلاثين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين فى العدد، بحيث يكون لكل فريق « عريف » أى رئيس .

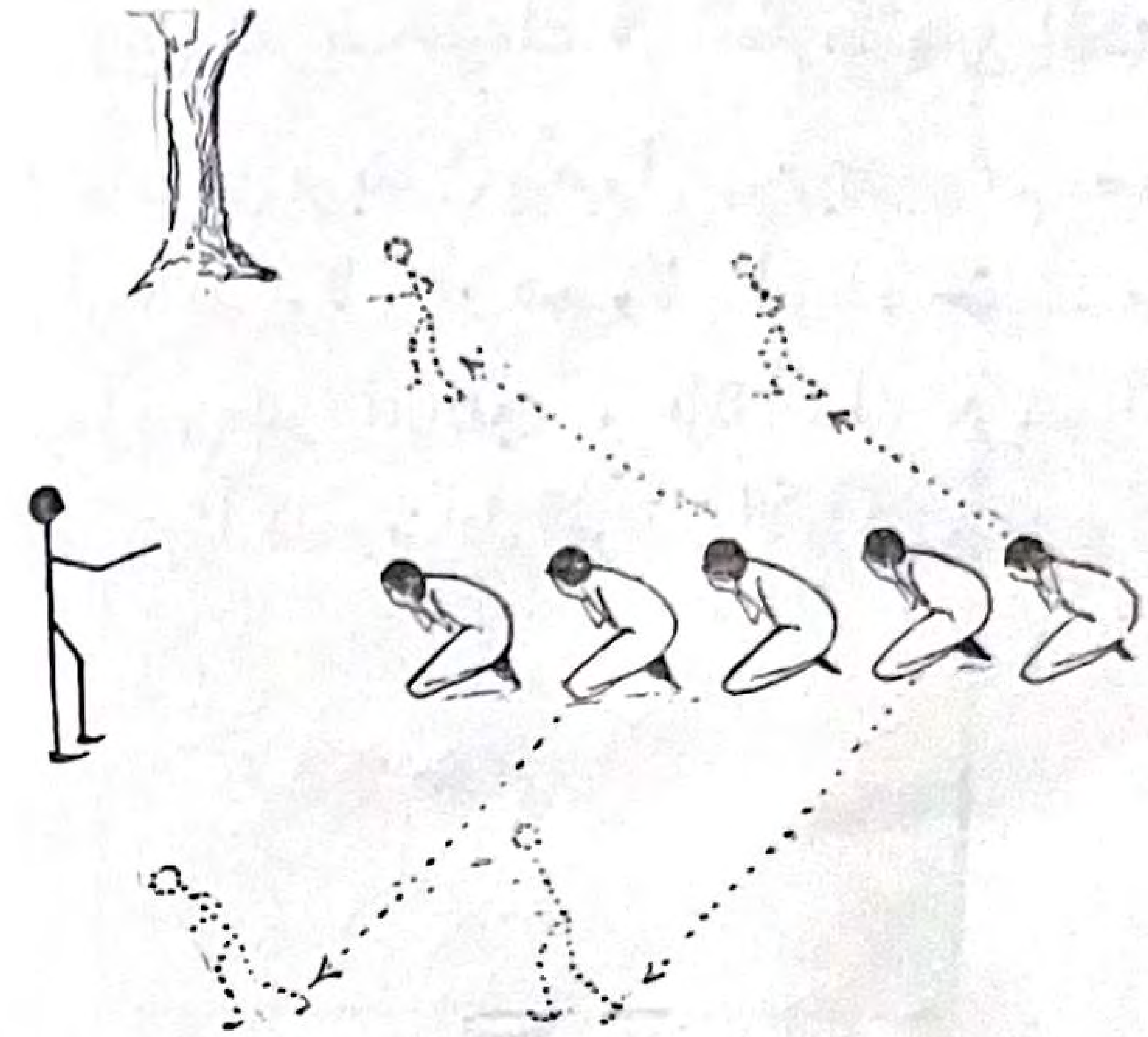
تجرى القرعة لتحديد الفريق المطارد والفريق المنتشر .
يبدأ اللعب بأن يجلس أفراد الفريق المطارد ومعهم عريفهم فى مكان محدد من الملعب ، بينما يجرى أفراد الفريق المنتشر ليختبئوا ،

ولا يبقى منهم إلا العريف الذى يصيح قائلا « غطى راسك ياصيد .... دا الحمام داسك ياصيد » وذلك معاونة لفريقه على الاختفاء ولتحذيره من المطاردين .

وعندما يتم الاختفاء يبدأ عريف فريق المطاردين فى مطاردة المختبئين ، بينما يجلس باقى أفراد فريقه مكانهم .

وبينما العريف منهمك فى المطاردة ينتهز المختبئون فرصة ابتعاده عن فريقه كى يذهبوا إليهم ويضربوهم ، فيصيح هؤلاء « أبونا ضربونا . أو عجرونا يا أبونا » حتى يسمعهم عريفهم فيعود ويطارد المهاجمين ، فإذا أمسك العريف بأحدهم يقع الفريق بأكمله ويتبادل الفريقان الأماكن .

ياعم ياجمال



اللاعبون : من ٦ إلى ٢٠ لاعبا .

طريقةاللعب: تجرى القرعة لاختيار أحد اللاعبين ليكون « المنادى » . يقف باقى اللاعبين فى قاطرة ، كل لاعب خلف الآخر ، ثم يجثون على الأرض راكعين على الركبتين مع ثنى الجذع أماما وسند الجبهة على اليدين ، ويختار أول لاعب فى القاطرة ليكون المساك .

يقف المنادى مواجها القاطرة ، ويبدأ اللعب قائلا « ياعم ياجمال سرقولك جمالك » فيرد المساك « سيفى تحت راسى ولا اسمع كلامك » .

فيشير المنادى إلى أفراد القاطرة ليبدأوا الجرى والاختفاء فى أى مكان .

ثم يصيح المنادى قائلا « كت » ، فيقوم المساك ويبدأ البحث عنهم ليمسك أى لاعب منهم ، فإذا أفلح فى ذلك يصبح اللاعب الممسوك « مساكا » وتستمر اللعبة . وإذا فشل تعاد اللعبة من جديد .



انزل ولا تزلزل



اللاعبون : يتراوح عددهم بين ستة إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين يتراوح عدد كل منهما بين ثلاثة إلى عشرة لاعبين .

تجرى القرعة لتحديد الفريق الراكب .

يقف أفراد الفريق الآخر مع تباعد القدمين وثنى الجذع لسند اليدين على الركبتين ، ما عدا الرئيس فإنه يقف معتدلا بعيدا عن أفراد فريقه مع ربط منديل حـــول عينيه لكيلا يرى .

يبدأ اللعب بأن يركب كل عضو من الفريق الراكب فوق ظهر لاعب من الفريق الآخر .

ثم ينادى رئيس الفريق الراكب « انزل ولا تزلزل » ،

فينزل أحد أفراد فريقه ويمشى دون صوت إلى أن يلمس رأس الرئيس المعصوبة ، ثم يعود إلى مكانه ويركب كما كان .

وعندئذ ترفع العصابة من على عينى الرئيس ، ويحاول أن يستنتج أى اللاعبين الذى نزل ولمسه ، فيشير إليه . فإن أصاب استبدل الفريقان مركزيهما ، وإذا فشل أعيد الدور بدون تغيير .

لا يجوز أن يقوم أى لاعب بعمل أية إشـــارة تدل على الراكب الذى نزل ، كأن ينظر إليه من طرف أو يشير بأصبعه ، وفى هذه الحالة يصبح فريقه مخطئاً ولو أصاب وتعاد اللعبة من جديد .



الباب السادس

ألعاب المنافسة الريفية

- التحطيب
- البحر المالح
- عسكر وحرامية
- الحجل
- القط والفار
- أنا الغراب الخطاف
- عندك لبن طلع الجبل
- بلمتج بلمتجتين
- البيوت
- الحجلة

الباب السادس

التحطيب



نبذة تاريخية : تسمى هذه اللعبة بالتحطيب لأنها تلعب بالحطب أو العصى الغليظة « النبوت » ، ويسميها أهل الصعيد « لعب القلاوى » ، ويسميها أهل الفيوم « الملاقفة » ، وفى الوجه البحرى تسمى « المحاجلة » .

ومن الطريف أن نذكر فى هذا المقام نبذة تاريخية عن العصا واستعمالاتها . فالواقع أن العصا قديمة قدم التاريخ ، وقد استخدمها الإنسان الأول فى الدفاع عن النفس وقتل الحيوانات الضارية ، كما استخدمها للتوكؤ عليها ولغرسها فى الأرض وربط الحيوانات التى يستأنسها عليها . وقد ذكرت العصا فى الكتب المقدسة ، إذ سأل الله تعالى النبى موسى عما يحمله بيده فأجابه « إنها عصاى أهش بها على غنمى » ، وأزاد أن له فيها مآرب أخرى . فهى تستعمل للقفز فوق الأمكنة المرتفعة أو من فوق الجداول والقنوات . ويستعمل الفتيان

الكشافة العصا ذات الشعبتين للمساعدة فى إقامة الخيام والقبض على الزواحف وعمل السلالم والنقالات والزحافات وما أشبه . وافتن الناس فى استعمال العصا وتهذيبها فأصبحت من مستلزمات الأبهة بعد أن كانت تستعمل عادة للتوكؤ عليها عند الشيخوخة أو المرض . ومن الناس من كان يعنى بعصاته عناية فائقة ، بل منهم من كان يملك منها مجموعات قيمة غالية الثمن ذات مقابض من الأبنوس أو العاج أو محلاة بالذهب أو الفضة ، وكان الناس يتباهون بما يمتلكونه من هذه العصى كمظهر من مظاهر الثراء . ومن الناس من كان يستعمل العصا كسلاح بتار ، بأن يضع فى تجويفها سيفا طويلا من الصلب الرفيع المدبب الطرف يخرجه من تجويف العصا ويستعمله عند الحاجة ، بل منهم من وضع فى تجويف العصا بندقية من نوع خاص يفاجىء بها من يهاجمه .

وقد استعملت العصا للاشتباكات أو للدفاع عن النفس بشكلها الطبيعى دون إضافة شىء إليها ، اللهم إلا تهذيبها أو تنعيمها وتلوينها ، فاستعملت فى الهجوم الخاطف بالقبض عليها من آخرها بكلتا اليدين والضرب بها على رأس العدو أو ضلوعه ، أو تطويحها ورميها بين أرجل اللصوص لإعاقة فرارهم ، أو المسك بها من المنتصف بكلتا اليدين للضرب بها من جهتيها بالتبادل ، أو إمساكها بيد واحدة من طرفها والتطويح بها فى دائرة ، إما فوق الرأس أو أمام الجسم لإرهاب العدو وإبعاده . وإلى هذا الوقت كانت العصا تستعمل فى الهجوم ضد فرد أو أفراد غير مسلحين . وتدرج الحال إلى أن استعملها الخاصة والعامة فى الدفاع كذلك ، فاستنبطوا

أوضاعا مختلفة وقواعد متباينة لطرق الدفاع أمام أساليب الهجوم ، وتدرجوا من الدفاع عن النفس بدون عصا إلى استعمال العصا نفسها فى الدفاع أمام عصا الخصم ، وأصبح الماهر فى أسباب الهجوم والدفاع هو المتفوق على خصمه حتى ولو أعوزته القدرة الجسدية .

وهكذا تطور استخدام العصا فأصبحت وسيلة للمبارزة . وقد اشترك المصريون القدماء من قادة وشعب فى ممارسة هذا النوع من النشاط ، وهذبت المعارك فأصبحت مباريات غايتها النيل من الخصم بإصابته إصابات ربما كانت شديدة تمنعه من الحركة أو ربما شجت رأسه وكسرت ضلوعه وقضت عليه كما يقول « هيرودوت » ، ولو أن التاريخ المصرى القديم لم يسجل إشارة لحوادث مؤسفة نتيجة لتلك المباريات . وتطورت لعبة التحطيب فاعتبرت وسيلة للدفاع عن النفس ، ثم ما لبثت أن اتجهت إلى المباراة الرياضية الفنية ذات الأسلوب المنظم فى الدفاع والهجوم ... كان هذا فى مصر منذ آلاف السنين ، كما ثبت من النقوش الموجودة بمقبرة « كيروان » ، وهناك لوحة منقوشة على حائط معبد الكرنك تمثل الاله حورس يعلم الملك امنحتب الثالث ١٤٤٨-١٤٢٠ قبل الميلاد ، هذا الفن من الرياضة . وهناك لوحة أخرى « من محفوظات كارل ديم الألمانى » لمتبارزين وهما يتأهبان للمبارزة بالعصى ، وقد أتخذ كل منهما الوضع الصحيح للعب ، ويبدوان وقد ارتدى كل منهما على ساعديه درعا واقيا ، بينما يمسك العصا بيد واحدة . كما عثر بين النقوش

المصرية القديمة التى وجدت بمقابر بنى حسن على نقش لعبة التحطيب تشبه ما لدينا الآن بزيادة حمالة من الجلد لتعليقها حول الكتف . وتدل تلك النقوش على اشتراك القادة وأفراد الشعب فى ممارسة تلك الرياضة مستعملين أحيانا أقنعة ودروعا واقية ، وأحيانا كانوا يستغنون عن تلك الدرع والأقنعة .

وتعتبر المبارزة باستخدام العصا مرحلة من مراحل تطور فن القتال، وانتقال من الصراع باستخدام اليدين إلى المبارزة باستخدام العصا . وقد تطورت العصا نفسها من هراوة غليظة، إلى عصا خفيفة رفيعة من الخيزران، إلى نصل من الصلب وهو ما يستعمل حاليا فى ألعاب السلاح « الشيش » .

فالأصل فى المبارزة بالسلاح إذاً هو المبارزة بالعصا . بل إن ألعاب السلاح المختلفة مشتقة من لعبة العصا ، فالمبارزة بسلاح السيف « السابر » التى تنصب على الهجوم والدفاع عن الجزء الأعلى من الجسم تكاد تكون حركاتها هى نفس حركات العصا « التحطيب » ، والمبارزة بسلاح « الايبيه » تهدف إلى الهجوم والدفاع عن جميع أجزاء الجسم دون تمييز ويكاد يكون صورة مطابقة للتحطيب.

وبالرغم من تحول الكثيرين إلى المبارزة بالسيف ، فقد بقيت المبارزة بالعصا ثابتة لا تتغير ولا تتحول ، وخاصة فى قلب الريف سواء فى الوجه البحرى أو القبلى ، وأصبحت رياضة شعبية يقبل عليها الجماهير كتراث قومى خالد يرمز للبطولة والشهامة والشجاعة .

وكان الأبطال إلى عهد غير ضارب فى القدم ينتظرون المناسبات القومية والدينية والاجتماعية ويتسابقون إلى الاشتراك فى التحطيب . فكانت الأعياد ، كعيد الفطر وعيد الأضحى ومولد النبى وموالد الأولياء وعيد شم النسيم ووفاء النيل والأفراح ، مناسبات ليظهروا براعتهم وفنهم فى التحطيب ، بل كثيرا منهم ما كان ليقبل أن ينازل أقرانه إلا أمام المسئولين والحكام ، فمن عقد له لواء النصر لقب باسم (بطل التحطيب) فى البلاد ويظل متربعاً على عرش البطولة لا ينازعه فيها منازع ، ويكتفى باستعراضات فنية أمام الأبطال المحليين أو ينظيم دورات تعليمية لمحبى اللعبة الى أن يحين الأوان ويأتى من ينجح فى انتزاع البطولة منه .

وقد تطورت لعبة التحطيب مع تطور المدنية ،فبعدت عن القتال العنيف واتجهت إلى جمال الحركة ورشاقتها والمحاورة والمداورة ، والكر والفر ، مما يحقق للاعبيها اليقظة وسرعة البديهة والمهارة والخفة ، والشجاعة والشهامة وثبات العزيمة، واللياقة البدنية . وأصبح التحطيب فى وقتنا هذا متعة وفن ورياضة تسر اللاعب والمشاهد على السواء .

مميزاتها : تعبر هذه اللعبة بوضوح عن هذا النوع من الألعاب الذى يمارس للمنافسة ، بقصد إظهار المهارة والرشاقه وسرعة البديهة والقوة والدفاع عن النفس . وهى تحتاج فى أدائها إلى قدر كبير من اللياقة البدنية وخفة الحركة واليقظة والتوافق العضلى والعصبى . وتتميز هذه اللعبة باشتراك

كل عضلات الجسم فى أدائها ، مما يتيح لممارسها أن يدرب جسمه تدريبا شاملا .

اللاعبون : يقوم بأداء هذه اللعبـــة لاعبان أثنان كما هو الحال فى ألعاب السلاح (الشيش) ، ويمسك كل منهما بيده أو بيديه عصاً من النوع المعروف بالشوم .

طريقة اللعب : يبدأ اللعب بأن يمشى اللاعبان فى دائرة حول بعضهما وكل منهما يلوح بعصاه فوق الرأس ، وتعتبر هذه تحية .

ثم يواجه كل لاعب زميله ، ويلوح كل منهما بالعصا يميناً أو يساراً أو أماماً أو خلفاً فى حركة دائرية ، وفى أثناء ذلك يحاول كل منهما الإحاطة بالآخر بقفزات خفيفة مع قيامهما بحركات عديدة واتخاذهما لكثير من الأوضاع المختلفة للجسم والذراعين .

ويستمران فى ذلك حتى يجد أحدهما منفذاً أو ثغرة فى جسم صاحبه ، فيلمسه بعصاه لمسة خفيفة يسمونها « بالكشف » ، فيقال لقد كشفه ، وتحسب هذه نقطة ضد اللاعب الملموس .

ويجتهد اللاعب الملموس أن يقابل هذه الضربة أو اللمسة بضربة أخرى يسمونها « الغطا » فإن أصابه تعادلا وإلا عد المكشوف مغلوباً

شروط اللعب : (١) يستطيع اللاعب مسك العصا أثناء اللعب بيد واحدة أو باليدين معاً ، كما يستطيع أن يمسكها بيد وينزلق

باليد الأخرى بسرعة عليها حتى تصبح العصا أفقية وتغطى جسمه وتدرأ عنه ضربة خصمه .

(٢) يستطيع اللاعبان التحرك بسرعة من مكان لآخر ، أو الجثو على ركبة واحدة أو ركبتين للمراوغة والابتعاد عن العصا ، حتى ينكشف جزء أمامى من جسم الخصم .

(٣) تحسب النقطة للاعب إذا لمس خصمه بالعصا فى أى جزء من أجزاء جسمه وهذا فى الوجه القبلى ، أما فى الوجه البحرى فلا تحسب له إلا إذا كانت لمسته للنصف العلوى من الجسم فقط .

(٤) يجب أن يكون اللمس خفيفاً ، كما يشترط أن يكون بالعصا فقط .

(٥) لا يجوز بتاتاً الدفع باليد أو العرقلة بالقدم أو الساق .

(٦) تتوقف المهارة فى هذه اللعبة على مرونة مفصل اليد ، وسرعة حركة العصا ، والخطط المحكمة التى يضعها اللاعب كى يحمل خصمه على كشف جسمه .

(٧) يعتبر اللاعب مغلوبا إذا لم يستطع أن يرد اللمسة الأولى بلمسه أخرى ، وقد يتفق اللاعبان قبل بدء اللعب على عدد النقط التى يعد اللاعب بعدها مغلوبا .

أنواع التحطيب : إن الباحث فى فنوننا الشعبية يجد أن اللون الواحد من ألوان هذا الفن قد يوجد بأكثر من صورة واحدة إذ

يطبع فى كل بيئة محلية يعيش فيها بطابع هذه البيئة رغم أن أصوله واحدة. وكذلك الحال فى التحطيب فإننا نجد صورا من التحطيب تختلف من إقليم لآخر.

ففى محافظتى أسوان وقنا يمارس التحطيب بشكل استعراضى تبدو فيه جمال الحركة وتوافقها، حيث يدور اللاعبان فى دائرة ويلوحان بعصاتيهما ويحجلان بأرجلهما فى حركة رتيبة مع نغمة توافقية، ثم يرفعان العصى إلى أعلى وعندما يتقابلان يهجمان وسط الدائرة ويكر أحدهما ويدافع الآخر ثم يتراجعان ويعودان إلى الدوران فى نفس الدائرة ويهدفان من هنا إلى الدفاع عن الرأس فقط.

وفى محافظتى سوهاج وأسيوط يكاد يكون اللعب متقاربا لما وضحناه سابقا، أى الدوران فى دائرة، إلا أن العصى لا ترفع إلى أعلى. وتمارس اللعبة بحذر شديد دون حجل، وينتهز اللاعب الفرصة عند كشف الخصم فيصوب الضربات بعنف. ويفوز من يتمكن من خصمه ويصوب له ضربات شديدة متوالية.

وفى محافظات المنيا وبنى سويف والفيوم والجيزة يكاد يكون اللعب متقاربا لبعضه البعض، إذ يقوم اللاعبان بالدوران ببطء فى دائرة وعندما يتقابلان يهاجمان ويدافعان فى روية وهدوء وحذر، ويصوبا الضربات فى خفه وليونة، وكثيرا ما يجلس اللاعب على ركبة واحدة أثناء اللعب.

أما فى الوجه البحرى فيمارس التحطيب فى محافظات

القليوبية والدقهلية والغربية بأن يقف اللاعب فى جهة من الدائرة ومعه العصا، ثم يتقدم بينما يتبعه الخصم بتمرير العصا أمام الجسم، ثم تستقر فى ناحية واحدة من الجسم ويتغير اتجاه اللعب بإشارة من الذى بدأ اللعب. وفى أثناء اللعب يقوم اللاعبان بحركات كثيرة منها الجلوس والرقود. وغالبا ما يكون الهجوم على الرأس من أعلى بينما يرفع المدافع عصاه إلى أعلى فيتلقى ضربة خصمه بعصاه. ولا يجوز أن يقوم المهاجم بضرب الأيدى أو الأرجل. ويكون طابع الدفاع والهجوم عنيفا. ويمكن التصويب مرتين متتاليتين فى جهة واحدة، ويمكن للمدافع أن يتلافى عصى خصمه ويرد عليها بلعبة مضادة بأن يصوب إلى خصمه ضربة سريعة. وهذه الحركة من أخطر الحركات، لأنها تكون بمثابة دفاع وهجوم فى آن واحد.

وفى محافظتى البحيرة والمنوفية يكاد يكون اللعب فى دائرة، وتسدد الضربات فى ثبات وسرعة بالتوالى فيكون للمهاجم ضربة وللمدافع أخرى. ولا يوجه اهتمام لتمرير العصا حول الجسم كالمحافظات الآخرى.

وقد تبين على ضوء المشاهدات أنه لا بد من التوفيق بين مختلف أنواع التحطيب وإخراج الأصلح للاعب — وهذا ما فعله الاتحاد، فأصدر قوانين لبعض الألعاب الشعبية الهامة هى التى تطبق فى جميع المباريات الرسمية.

البحر المالح



تعرف هذه اللعبة أيضاً باسم « شبر شبير » أو « كازا لاوزا » وهي من أقدم اللعبات الشعبية المعروفة ، إذ يرجع تاريخ ممارستها إلى ٢٥٠٠ سنة قبل الميلاد . ومازالت النقوش الدالة على اللعبة موجودة فوق مقابر بنى حسن .

اللاعبون : يمكن أن يلعبها أى عدد من اللاعبين ، ويبدأ عددهم عادة بعشرة ، وقد يصل إلى عشرين لاعباً .

طريقة اللعب : ينقسم اللاعبون فريقين متساويين ، وتجرى القرعة بينهما لانتخاب الفريق الفائز . تبدأ اللعبة بأن يجلس لاعبان من الفريق الذى خسر القرعة على الأرض وجها لوجه ، ليثب أفراد الفريق الفائز بينهما واحدا بعد الآخر تبعاً للخطوات الآتية :

(١) يمد اللاعبان الجالسان رجليهما أماما على الأرض، ويبدأ الفريق الآخر الوثب فوقهما .

(٢) يرفع اللاعبان الجالسان قبضتى يديهما أماما فوق الرجلين ، ويثب الفريق الآخر .

(٣) يقترب اللاعبان بعضهما من بعض بثنى الرجلين ، ويضعان قبضتيهما فوق بعضها ، ثم يثب الفريق الآخر فوقهما .

(٤) تكرر الخطوة السابقة مع مراعاة أن تكون قبضتاهما على ارتفاع ثلاثة أو أربعة أشبار ، ثم يثب الفريق الآخر فوقهما .

(٥) يجلس كلا اللاعبين مع فتح الرجلين لتكوين ما يعرف « بالبحر الصغير » بين أرجلهم ، ويثب الفريق الآخر فوق « البحر الصغير » .

(٦) يكرر وضع البحر الصغير مع رفع اللاعبين قبضتيهما أماما ، ثم فوق بعضهما ، ثم على ارتفاع ثلاثة وأربعة أشبار .

(٧) يجلس كلا اللاعبين مع فتح الرجلين بعيداً جدا عن بعضهما لتكوين ما يعرف « بالبحر الكبير » ، ويثب الفريق الآخر فوق « البحر الكبير » .

(٨) يمد اللاعبان أرجلهم أماما مع وضع كل لاعب إحدى قدميه فوق قدم زميله المواجهة له ، ليثب الفريق الثانى فوقهما .

(٩) تكرر الحركة السابقة مع وضع قدم ثالثة فوق الثانية، ثم القدم الرابعة .

شروط اللعب : ١ — يتبادل الفريقان أماكنهما إذا لمس أحد الواثبين أى جزء من جسم اللاعبين الجالسين على الأرض .

٢ — تحسب نقطة للفريق إذا نجح جميع أفراده فى كل خطوة على حدة .

٣ — الفريق الذى يحرز عددا أكبر من النقط يعد فائزاً .

عسكر وحرامية

الملعب : يحدد ميدان اللعب ويخصص فيه منطقة للأمان تسمى «الأم».

اللاعبون : وعددهم عشرة إلى ثلاثين لاعباً .

طريقة اللعب : يقسم اللاعبون فريقين متساويين . تجرى القرعة لتحديد فريق الشرطة «العسكر» ، وهم المطاردون ، وفريق اللصوص «الحرامية» ، وهم الذين يطاردهم الشرطة .

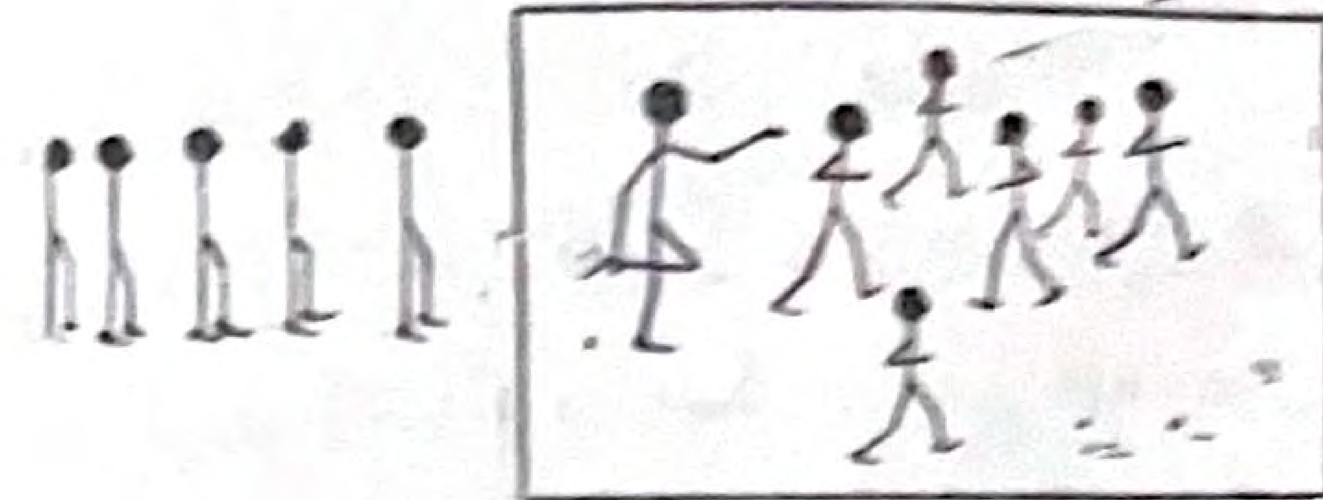
يبدأ اللعب بأن ينتشر اللصوص فى أنحاء المنطقة التى يلعبون فيها حول نقطة الأمان «الأم» ، ويبقى الشرطة فى «الأم» نفسها .

ينادى رئيس اللصوص بعد قليل من الزمن قائلا «خلاص» ، فيبدأ الشرطة فى البحث عنهم ومطاردتهم ، ومن يقبض عليه من اللصوص يساق إلى الأم ، حيث يوجد حارس من الشرطة .

يجوز لأحد أفراد اللصوص أن يفك أسر زميله بمجرد لمسه فيعود للعب .

وإذا أصبح اللص حرا ، فله الحق فى تحرير غيره من الأسرى . وتنتهى اللعبة بإلقاء القبض على جميع اللصوص ويتبادل الفريقان أماكنهما بعد ذلك .

الحجل



الملعب : يحدد بمستطيل طوله ٥٠ مترا وعرضه ٢٠ مترا تقريباً .

اللاعبون : يتراوح عددهم بين عشرة إلى ثلاثين لاعبا ، يقسمون فريقين متساويين ، أحدهما فريق الملعب وينتشر فيه ، والآخر فريق الحجل ويقف خارج الملعب .

طريقة اللعب: يبدأ اللعب بأن يتقدم أحـد لاعبي فريق الحجل قائلا « خلي بالك » ، فيستعد لاعبو فريق الملعب ، ثم يندفع اللاعب تجاههم حاجلا على قدم واحدة محاولا لمس أكبر عدد منهم ، ومن يلمس يخرج من الملعب .

ويستمر اللاعب فى المطاردة حتى يتعب ويتوقف عن الحجل . فيحل أحد زملائه محله ويكمل مطاردة اللاعبين بلمسهم حتى يتعب ، ويستمر اللعب بالصورة السابقة حتى يتم إخراج جميع أفراد الفريق من الملعب .

إذا بقى أحدهم دون أن يلمس يعاد اللعب مرة أخرى مع بقاء كل فريق فى وضعه الأصلى .

شروط اللعب: (١) إذا تم لمس جميع أعضاء الفريق المنتشر بواسطة بعض لاعبي الفريق الحاجل ، فلا داعى لاستمرار باقى أفراده فى الحجل ، بل تعاد المباراة مرة ثانية مع تبادل أماكن الفريقين .

(٢) اللاعب الذى يتخطى حدود الملعب يعد خارج اللعب ، سواء كان حاجلا أم من الفريق المنتشر فى الملعب .

القط والفأر

الملعب : يحدد الملعب بدائرة ترسم على الأرض تتناسب مساحتها مع عدد اللاعبين .

طريقة اللعب: يقف اللاعبون فى دائرة وأيديهم متشابكة ، وينتخب من بينهم لاعبان يمثل أحدهما «القط» والآخر «الفأر» ، ويقف «القط» خارج الدائرة بينما يقف «الفأر» داخلها .

يبدأ اللعب بأن ينادى القط «أخرج وإلا آكلك» ، فيجيب الفأر «تعالى كلنى» .

ثم يبدأ القط مطاردة الفأر داخل وخارج الدائرة . ولا يجوز للقط أو الفأر أن يتقدما نحو الدائرة بقدم مرفوعة عاليا .

وفى أثناء المطاردة، يحاول اللاعبون الواقفون فى الدائرة فتح ثغرات للفأر ليخرج أو يدخل منها، ويحاولون فى نفس الوقت منع القطة من الدخول أو الخروج برفع أيديهم لأعلى أو خفضها لأسفل .

وإذا نجح القط فى مسك الفأر تكرر اللعبة وينتخب غيرهما

أنا الغراب الخطاف

الملعب : يحدد ميدان اللعب بمستطيل مساحته ١٠ × ٢٠ متر تقريباً .

اللاعبون : يقسم اللاعبون فريقين متساويين وينتخب لكل فريق رئيسا منه . يقف اللاعبون فى قاطرتين متقابلتين .

طريقة اللعب : يبدأ اللعب بأن تتحرك القاطرتان جانباً فى اتجاهين مضادين، ثم ينادى رئيس أحد الفريقين «أنا الغراب الخطاف ، أخطف وأروح الصفصاف» . فيرد عليه الرئيس الثانى «أنا أبوهم وحاديهم ، وإن عشت لأربيهم» .

عند ذلك يجرى الرئيس الأول خلف أفراد الفريق الثانى محاولا لمسهم قبل خروجهم من المستطيل . ومن يلمس يخرج من اللعب ، ويقف بجوار حائط .

وهكذا يكرر الرئيس هجومه حتى يمسك الجميع .

تلقى العقوبة على رئيس الفريق المغلوب بأن ينقل أفراد فريقه واحداً واحداً على ظهره إلى مكان معين ثم يتبادل الفريقان أماكنهما .

عندك لبن ..!. طلع الجبل

الملعب : يرسم خطان متوازيان يبعدان عن بعضهما بحوالى ٣ أمتار وعلى بعد ١٠ أمتار من إحدى نهايتيهما يرسم خط فى اتجاه عمودى عليهما .

اللاعبون : يبدأ عددهم من عشرة وقد يصل إلى ثلاثين لاعبا .

طريقة اللعب: يقسم اللاعبون فريقين متساويين ويكون لكل منهما رئيس . يجلس كل فريق فى شكل قاطرة ، وتجرى القرعة لتحديد الفريق البادىء باللعب .

يبدأ رئيس الفريق البادىء باللعب بأن يخفى منديلا فى فتحة قميصه العليا ، ثم يمر على أفراد فريقه محاولا نقل هذا المنديل إلى قميص أى لاعب منهم، وذلك بإسقاطه من فتحته العليا .

بعد الانتهاء من إخفاء المنديل ، يُطلب من رئيس الفريق الآخر — الذى يقف موليا ظهره للاعبين — البحث عن المنديل ، فيمر بدوره على كل لاعب ويقول له « عندك لبن » ، فيرد عليه قائلا « طلع الجبل » ، وهكذا حتى ينتهى من سؤال جميع اللاعبين .

بعد ذلك يقول لمن يعتقــد أن المنديل معه« أخرج المنديل » .

إذا نجح أخذ المنديل وكرر اللعبة مع فريقه .

أما إذا فشل فيتجه آخر لاعب من الفريق البادىء إلى نقطة البدء ، ويثب منها وثبة طويلة تجاه الخط المرسوم وتوضع علامة عند نهاية الوثبة .

ثم يكرر نفس الفريق اللعبة مرة ثانية ، على أن تبدأ الوثبة التالية من العلامة السابقة .

والفريق الذى يصل أولا إلى الخط المرسوم بالوثب الطويل يعد فائزا .

بلتج بلتجتين

الملعب : يحدد ميدان اللعب بمستطيل أو مربع مناسب لعدد اللاعبين. ويرسم خط على بعد أربعة أمتار تقريبا من المستطيل أو المربع .

اللاعبون : ويتراوح عددهم بين عشرة إلى ثلاثين لاعبا .

طريقة اللعب: يقسم اللاعبون فريقين متساويين .

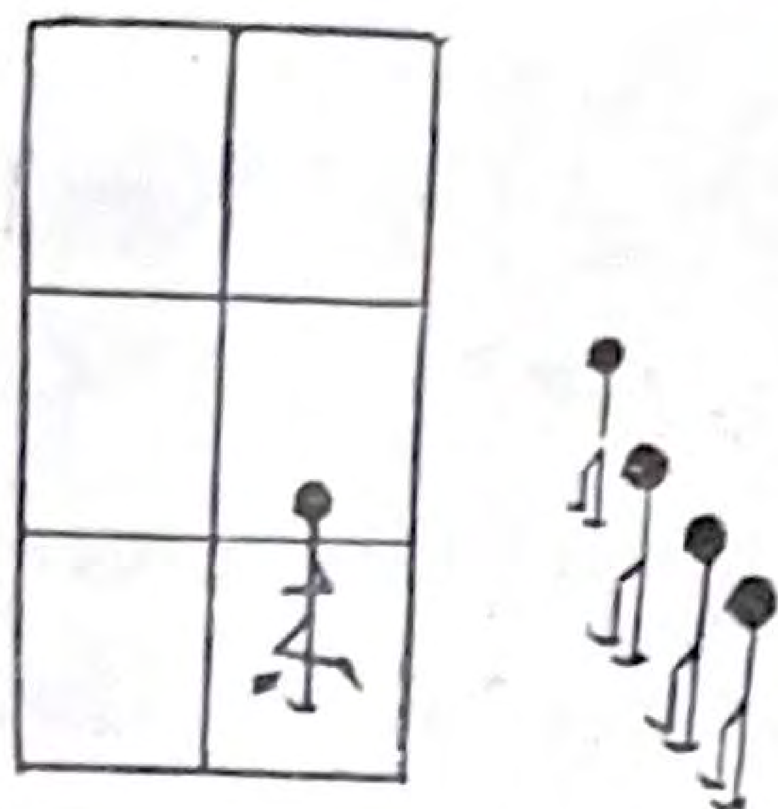
تجرى القرعة لتحديد الفريق المنتشر الذى يدخل الملعب وينتشر فيه ، ويقف أفراد الفريق الآخر على الخط المرسوم . يبدأ اللعب بأن يختار هذا الفريق لاعبا من بين أفراده يكون أول من يواجه الفريق المنتشر ، فينادى « بلتج » ، ويرد عليه أفراد الفريق المنتشر قائلين « بلتجتين » .

عند ذلك يدخل اللاعب الملعب محاولا لمس أكبر عدد من اللاعبين بدون أن يتكلم إطلاقا . أما إذا صدرت منه أى كلمة أبعد عن اللعب ، كما يبعد أيضا كل من يتم لمسه .

ويحاول أفراد الفريق المنتشر مسك هذا اللاعب ، فإذا أمسكوه حاولوا « تكتيفه » وإرغامه على الكلام ، فإذا نجحوا فى ذلك عد خارجا عن اللعب .

ويدخل كل لاعب من الفريق الآخر بدوره للملعب ليقوم باللعبة ، إلى أن يتم لمس كل أفراد الفريق المنتشر ، أو يتم اشتراك كل أفراد الفريق الآخر فى اللعب ، فيتبادل الفريقان أماكنهما ، وتعاد اللعبة من جديد .

البيوت



الملعب : يرسم مستطيل ويقسم إلى ست مربعات متساوية كما فى الشكل .

الادوات : قطعة مستوية من الحجر أو ماشابه .

اللاعبون : من ٢ إلى ٦ لاعبين .

طريقة اللعب: تجرى القرعة لتحديد ترتيب بدء اللاعبين فى اللعب . يقف اللاعب الأول على قدم واحدة خارج حدود الملعب وبيده الحجر ، ويرميه داخل المربع الأول ، ويحجل داخل المربع ادفع الحجر خارجا بقدمه ، ثم يحجل خارجا من المربع .

إذا نجح اللاعب فى ذلك استمر فى اللعب بأن يرمى الحجر داخل المربع الثانى . ويحجل داخل المربع الأول ثم يحجل إليه ويدفع الحجر إلى الخـــارج ويحجل خارجا .

ويستمر اللاعب فى اللعب بنفس الطريقة حتى ينتهى من جميع المربعات .

شروط اللعب: (١) لا يجوز للاعب تبديل قدمه التى بدأ بها الحجل أثناء اللعب .

(٢) يخطىء اللاعب إذا لمس الأرض بالقدم المرفوعة أو بأى جزء من جسمه .

(٣) يخطىء اللاعب إذا لمس أحد الخطوط المرسومة بالقدم التى يحجل بها .

(٤) إذا أتم اللاعب الحجل داخل المربعات كلها ، يحق له أن يختار أحد هذه المربعات ليكون بيتا له ، يستريح فيه أثناء الذهاب والإياب عند تكرار اللعب.

(٥) عند رمى الحجر فى المربع يجب أن ينزل بأكمله داخله .

(٦) يخطىء اللاعب إذا لمس الحجر أثناء رميه داخل المربع خطا من خطوطه أو تعداه .

(٧) عند دفع الحجر بالقدم، يجب أن يخرج من وراء خط نهاية المربع وليس من خط الجانب .

(٨) يجوز للاعب أن يحجل حول الحجر داخل المربع كما يشاء قبل أو بعد دفع الحجر .

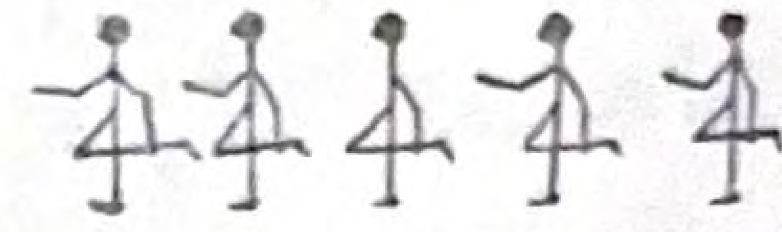
(٩) لا يجوز للاعب أثناء رمى الحجر داخل المربع أن يلمس الخطوط التى تحدد المستطيل بقدمه أو بأى جزء من جسمه .

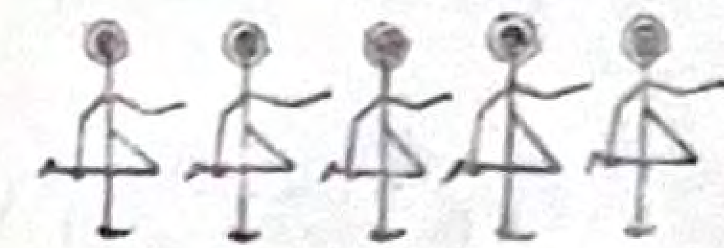
(١٠) يأخذ كل لاعب دوره حسب الترتيب . وإذا فشل لاعب لسبب ما أثنـــاء اللعب ، تقدم اللاعب الذى يليه . وإذا جاء دوره مرة ثانية بدأ اللعب من المربع الذى انتهى عنده .

(١١) اللاعب الفائز هو الذى يكون له أكبر عدد من البيوت فى نهاية اللعب .

الحجلة









وهى لعبة يشبع ممارستها فى الليالى القمرية ، ويستعد لهـا القرويون بإدخال ملابسهم الواسعة فى سراويلهم حتى لا تعوقهم أثناء اللعب .

نظام اللعب : ينقسم اللاعبون فريقين متساويين ، أحدهما مهاجم والآخر مطارد .

يعين الفريق المهـاجم هدفا له يسمى « الرد » كشجرة أو عامود أو ماشابه . ويقف الفريق المطارد بين الفريق المهاجم والرد . ويعين الفريق المهاجم فردا من فريقه يسـمى « العروسة » ، ويقف فى مـكان معين . يتخذ اللاعبون الوضع الثابت للعب ، بأن يثنى كل لاعب إحدى

ركبتيه ويمسك مشط القدم المثنية باليد القريبة ، ويعتبر اللاعب خارجا عن اللعب إذا فك هذا القيد .

طريقة اللعب: يبدأ اللعب بأن يهجم كل فريق على الفريق الآخر ، محاولا دفع أفراده بالكتف كى يفقدوا توازنهم ويتركوا القدم الممسوكة لتلمس الأرض ، ومن يتركها يخرج من اللعب .

فى هذه الأثناء يسعى الفريق المطارد إلى « العروسة » ليلمسها ، فإذا أسرت حل لاعب آخر من فريقها محلها .

وهكذا حتى يسقط كل أفراد الفريق فى الأسر ، وبذلك ينتصر الفريق المطارد فتحتسب له نقطة ، ثم يتبـادل الفريقان أماكنهما .

أما الفريق المهاجم فيكون هدفه أثناء اللعب أن يفتح الطريق « للعروسة » للوصول إلى « الرد » ، ويرد عنها هجمات الفريق المطارد ، فإذا وصلت إليه عد الفريق منتصرا وتحسب له نقطة ، ويتبادل الفريقان أماكنهما .

الباب السابع

الألعاب الريفية الجمعية

- الحكشة
- سفت بنت
- العصفورة
- اللجم البحرى
- اللجم القبلى
- المحاكشة
- أول سنو
- الناصوب

الباب السابع

الحكشة



تعتبر هذه اللعبة من أكثر الألعاب الشعبية الريفية شيوعا ، ويلعبها شباب الريف غالباً فى أجران القرى وخاصة فى فصل الشتاء حيث تساعد على التدفئة نظرا لما تتطلبه من حركة مستمرة .

وقد اقتبست لعبة « الهوكى » الدولية من لعبتنا هذه حتى اسمها ، فكلمة « هوكى » هى منطوق أجنبى لكلمة « حكشة » مع إبدال الحاء هاء لأن لغتهم خالية من هذا الحرف ، ثم اختصروها إلى « هوكى » . وقد أخذوا اللعبة ونظموها فحددوا عدد اللاعبين ، وأوصاف العصا من حيث طولها ووزنها وحجمها ، وأحلوا دحرجة الكرة والضربات

القصيرة والتمرير ، محل الضربات الطويلة والاندفاع الفردى فى الملعب ونشروها فى العالم ، بل واقتبسوا منها ألعابا كثيرة ، كلعبة « هوكى الانزلاق » ولعبة « اللاكروس » ولعبة « البولو » .

الملعب : أى مكان فسيح من الأرض ، يحدد عند كل جانب من جانبيه بهدف عبارة عن خط .

الأدوات : ١ — كرة مصنوعة من اللوف محبوكة الربط أو مجدولة جدلا رقيقا .

٢ — مضارب تصنع من الأجزاء العريضة السفلية من جريد النخيل ، فيؤخذ الجزء المسمى « بالقحف » ويسوى بسكين ، ويزال ما فيه من شوك أو نتوء ، ثم يوضع فى فرن ناره هادئة ، حتى يتبخر ما فيه من عصير فيخف وزنه ، كما يمكن استعمال عصا عريضة من شجر السنط .

اللاعبون : قد يشترك أى عدد من اللاعبين ، ينقسمون فريقين متساويين .

طريقة اللعب: توضع الكرة على الأرض فى منتصف الملعب .

يقف كل فريق فى نصف ملعبه الخاص به .

يقف « عريف » رئيس أحد الفريقين مواجها لعريف الفريق الآخر والكرة بينهما .

يبدأ اللعب بأن ينادى أحدهما « ترنيزة » فيرد عريف الفريق الآخر بقوله « بحر الجيزة » إشارة إلى أنه مستعد .

عندئذ تضرب الكرة بالعصا ويحاول أفراد كل فريق دفعها ، لتمر فوق خط خصمه « مرماه » إلى الخارج .

والفريق الذى ينجح فى ذلك يصيح أفراده قائلين « رد » ويحرز بذلك نقطة .

يعاد اللعب من جديد من منتصف الملعب وهكذا .

والفريق الذى يحرز أكبر عدد من الإصابات هو الفائز .

ستت بتت

الملعب : عبارة عن حفرة مناسبة تعمل فى الأرض ، ويرسم حولها دائرة قطرها يساوى طول مضرب اللعب .

الأدوات : ١ — قطعة من الخشب مدببة من طرفيها كالقلم تسمى النحلة .

٢ — عصا عريضة تسمى المضرب .

اللاعبون : تلعب بأى عدد من اللاعبين يقسمون فريقين متساويين .

طريقة اللعب: تجرى القرعة لتحديد فريق « الضرب » ، وتكون مهمته ضرب النحلة بالمضرب ليبعدها عن الحفرة ، وفريق « التنشين » ، وتكون مهمته تصويب النحلة إلى الحفرة .

يقف لاعب من فريق « الضرب » خلف الحفرة ممسكا المضرب ، بينما يقف أحد أفراد فريق « التنشين » ممسكا النحلة .

يقذف اللاعب النحلة فى اتجاه الحفرة محاولا أن يوقعها فيها أو فى داخل الدائرة على الأقل .

على اللاعب الممسك بالمضرب أن يضرب النحلة به ليبعدها عن الحفرة .

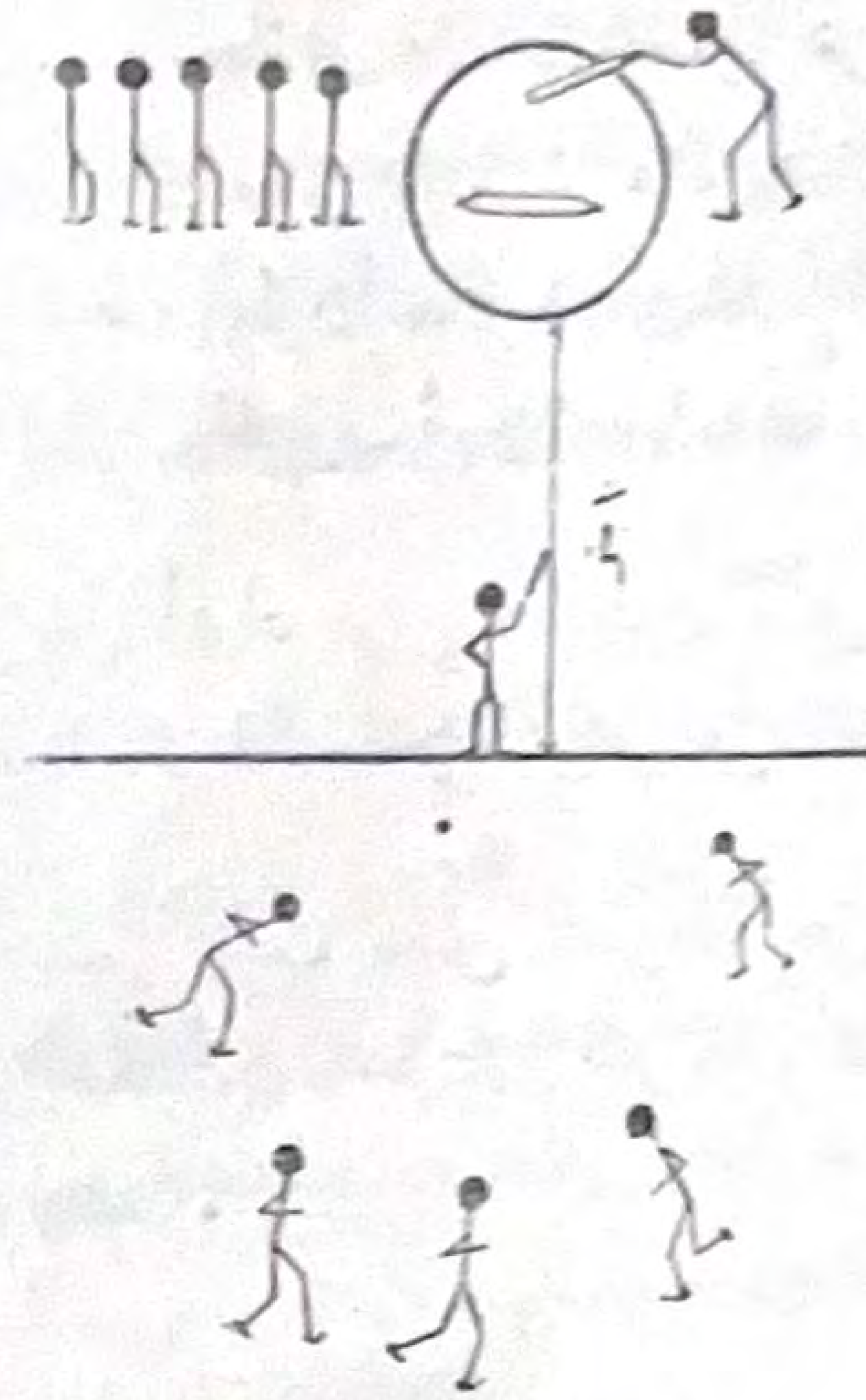
فإذا فشل فى ضربها ووقعت النحلة فى الحفرة أو على بعد أقل من طول المضرب ، يخرج هذا اللاعب من اللعب ويحل محله أحد أفراد فريقه .

أما إذا نجح فى ضربها بعيدا عن الدائرة ، فتقاس المسافة بالمضرب بعد أن يكون الفريقان قد اتفقا على المسافة الواجب أن تجتازها النحلة ، فإذا نجح اللاعب فى الوصول بالنحلة إلى هذه المسافة من ضربة واحدة أو من عدة ضربات متفق عليها ، فإنه يأخذ النحلة ويضعها فى الحفرة بحيث يكون أحد طرفيها فى خارج الحفرة ، ويضرب على هذا الطرف بالمضرب ثم يلاحقها به بعدة ضربات متفق عليها .

ثم يحمل أفراد فريق « التنشين » أفراد فريق « الضرب » من نقطة سقوط النحلة على الأرض حتى مكان الحفرة .

ثم يستمر اللعب بنفس الطريقة حتى ينتهى جميع أفراد فريق « التنشين » ، فيتبادل الفريقان أماكنهما وتبدأ اللعبة من جديد .

العصفورة



اللعب : دارة مرسومة على الأرض قطرها حوالى مترين . وعلى بعد حوالى عشرة أمتار منها يرسم خط مستقيم .

الادوات : ١ — قطعة خشبية مدببة الطرفين تسمى « العصفورة » .

٢ — مضرب عبارة عن عصا خشبية سميكة وعريضة .

اللاعبون : يبدأ عددهم بعشرة وقد يصل إلى عشرين لاعبا .

طريقة اللعب: يقسم اللاعبون فريقين، وتجرى القرعة لمعرفة «الفريق الضارب» ومهمته ضرب العصفورة بالمضرب ليبعدها عن الدائرة أكبر مسافة ممكنة.

ويسمى الفريق الآخر « بالفريق المنتشر » ، وينتشر أفراده فى الملعب لرد العصفورة من نفس الطريق الذى سارت فيه .

يقف أحد لاعبى « الفريق المنتشر » على الخط المرسوم على بعد ١٠ أمتار من الدائرة لرمى العصفورة داخل الدائرة.

وبعد استقرار العصفورة يضربها أول لاعب من « الفريق الضارب » على الجزء المدبب حتى ترتفع وتطير إلى أعلى ، فيدفعها بعيدا إلى الأمام قبل أن تهبط إلى الأرض . وعندما تستقر على الأرض يضربها مرة ثانية وثالثة بنفس الطريقة.

ثم يسلم المضرب للاعب الثانى من فريقه ليبدأ دوره ، وهكذا حتى ينتهى كل أفراد « الفريق الضارب » .

يعرض رئيس « الفريق الضارب » على رئيس الفريق الآخر إعادة العصفورة إلى مكانها الأصلى أى فى داخل الدائرة أو فى محاذاتها فى عدد معين من الضربات، فإذا رأى رئيس الفريق الآخر أن هذا العدد من الضربات غير مناسب فله أن يرفض ، وأن يعرض على رئيس «الفريق الضارب» أن يرجعها فريقه بنفسه بزيادة ضربة عن العدد المقترح ، فإن قبل بدأ اللعب ، وإلا زاد العدد ضربة أخرى ، وهكذا حتى يتفقا .

ثم يبدأ أحد لاعبى الفريق الذى تعهد بأن يعيد العصفورة إلى مكانها بضربها ، وللرئيس أن يبدله بلاعب آخر أثناء اللعب . فإن استطاع أن يعيدها ، كسب فريقه من النقط

ما يساوى عدد الضربات ، وإن لم يستطع خسر فريقه نقطا تساوى عدد الضربات المتفق عليها .

ثم يبدأ الفريق الآخر اللعب لتحديد الفريق الفائز ، وهو الذى يحرز فى النهاية نقطا أكثر من الفريق الآخر .

شروط اللعب : ١ — إذا استطاع لاعب « الفريق المنتشر » رمى العصفورة بحيث تستقر داخل الدائرة، يعد اللاعب الضارب مغلوبا ، ويحل لاعب آخر من نفس الفريق مكانه .

٢ — إذا استقرت العصفورة على محيط الدائرة ، فلا يسمح للاعب الضارب الأول إلا بضربة واحدة فقط ، أما باقى أعضاء الفريق فلكل منهم الحق فى ثلاث ضربات .

٣ — إذا استقرت العصفورة خارج الدائرة ، كان لكل واحد من الضاربين الحق فى ثلاث ضربات .

اللجم البحرى



الملعب : أى مساحة من الفضاء ، يرسم فى ناحية منها خط بعرض الملعب ، وفى الناحية الأخرى نصف دائرة تسمى « الأم » ، وتسمى المسافة التى خلف الخط إلى الخارج « بالمنطقة الحرام » .

الأدوات : عصا صغيرة ، وكرة مصنوعة من الليف ومربوطة بحبل من الكتان ربطا متينا .

اللاعبون : ينقسمون فريقين ، أحدهما « فريق المضرب » ، ويقف أفراده بالمنطقة الحرام خلف الخط المرسوم ، والفريق

الآخر يسمى « فريق الملعب » ، وينتشر أفراده فى الملعب فى المنطقة بين الدائرة والخط .

طريقة اللعب : يقف رئيس الفريق الضارب وهو ممسك بالمضرب فى منطقة « الأم » تجاه رئيس فريق الملعب وهو ممسك بالكرة وواقف خارج منطقة الأم .

يرمى الأخير الكرة إلى أعلى لداخل منطقة الأم ، فيحاول رئيس فريق المضرب ضربها بالعصا وهى عالية « يلجمها » ، وله أن يكرر المحاولة ثلاث مرات .

إذا فشل يسقط فريقه ويتبادل الفريقان أماكنهما .

أما إذا نجح وأصاب الكرة ، جرى أحد أفراد فريقه من منطقة الحرام إلى « الأم » . بينما يحاول أحد أفراد فريق الملعب لمسه بالكرة وهو يجرى ، فإذا أصابه أصبح فريقه الضارب خارجا ويتبادل الفريقان الأماكن .

شروط اللعب : ١ — لرئيس الفريق الضارب الحق فى ضرب الكرة ثلاث مرات ثم يحل غيره محله ، وفى كل مرة يجرى أحد أفراد الفريق الضارب من المنطقة الحرام إلى الأم أو بالعكس ، لكى تتاح لفريق الملعب فرصة إسقاطه بلمسه بالكرة .

٢ — إذا تم اشتراك جميع أفراد فريق المضرب فى اللعب ، أو فشل أحدهم فى ضرب الكرة ثلاث مرات متتالية ، أو استطاع أحد أفراد فريق الملعب لمس أحدهم فى المسافة بين الخط ونصف الدائرة ، فيعتبر فريق المضرب منتهيا من أداء دوره ، ويغير مكانه مع الفريق الآخر ويبدأ اللعب من جديد .

٣ — تحسب نقطة للفريق الضارب عن كل فرد من أفراده نجح فى الانتقال من المنطقة الحرام إلى منطقة الأم .

٤ — الفريق الذى يحرز أكبر عدد من النقط عند نهاية اللعب يعد فائزاً .

اللجم القبلى

الملعب : يحدد الملعب بمستطيل مناسب لعدد اللاعبين ، وتحدد نقطة الابتداء على بعد ٣ أمتار من أحد نهايتى المستطيل ، وعلى بعد ٣ أمتار من النهاية الأخرى للمستطيل برسم خط يحدد « منطقة الأمان » .

الأدوات : كرة صغيرة مصنوعة من القماش ، وعصا صغيرة لضرب الكرة .

اللاعبون : فريقان ، أحدهما « فريق المضرب » ، ويقف أفراده قرب نقطة الابتداء . والآخر « فريق الكرة » ، وينتشر أفراده فى الملعب ، عدا لاعب واحد يقف عند نقطة الابتداء ، ويسمى « الرامى » .

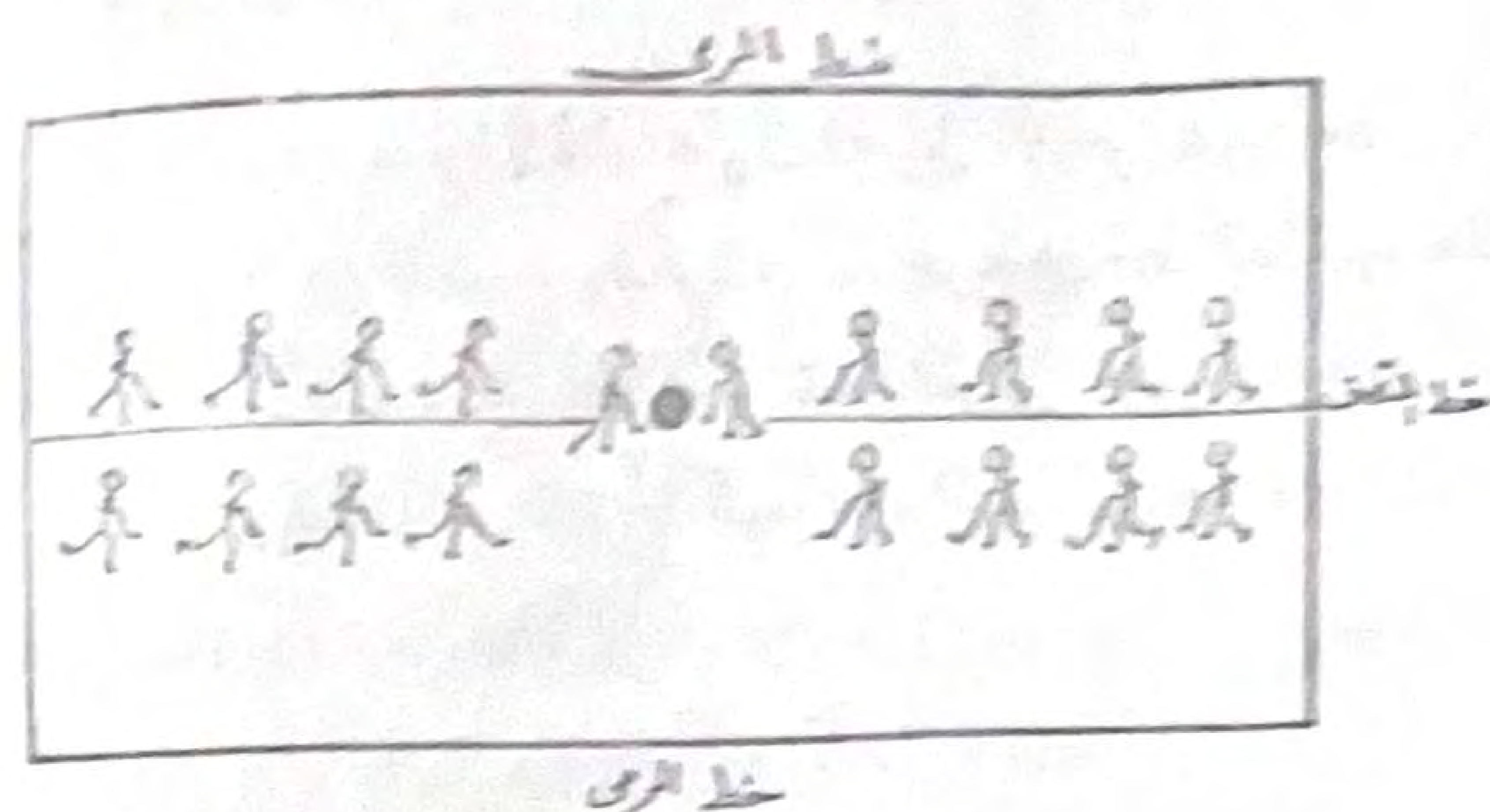
طريقة اللعب : يستعد أحد أفراد فريق المضرب ، فيمسك المضرب ويقف فى أى مكان بين نقطة الابتداء ونهاية الملعب القريبة مواجها الرامى .

يبدأ الرامى اللعب برمى الكرة إلى ارتفاع معلوم ، فيضربها الضارب بمضربه . فإذا قطعت الكرة مسافة بعيدة ، تسمح له باختراق الملعب جرياً إلى منطقة الأمان ، بدون أن يتمكن الفريق الآخر من لمسه بالكرة ، جرى وانتظر فى منطقة الأمان . وإن استطاع العودة ثانية إلى مكان البدء ، يصبح له الحق فى اللعب مرة ثانية .

أما إذا لم تقطع الكرة مسافة كبيرة ، بقى فى مكانه ، ويحل غيره من أفراد فريقه محله ، حتى يتجمع عدد من أفراد فريق المضرب ، دون أن يتمكنوا من الوصول إلى منطقة الأمان ، فيأتى دور رئيس الفريق ، الذى يحاول أن يضرب الكرة بقوة ليبعدها بعيداً ، ليتمكن أفراد فريقه من الجرى إلى منطقة الأمان والعودة ثانية .

وفى هذه الأثناء يحاول الفريق الآخر لمس أحد أفراد فريق المضرب بالكرة ، أثناء جريه بين خط البداية ومنطقة الأمان ، فإن أصابه ، خسر الفريق الضارب الدور — ويتبادل الفريقان أماكنهما لبدء اللعب من جديد .

المحاكشة



الملعب : أى مكان فسيح من الأرض يقسم طوليا إلى قسمين متساويين بخط يسمى خط المنتصف ، ويرسم عند نهايتى الملعب خطان طوليان يوازيان خط التقسيم هما خطا المرمى .

الأدوات : ١ — كرة من ليف النخيل محبوكة الربط .

٢ — مضارب من جريد النخيل بعدد اللاعبين ، والمضرب عبارة عن جريدة مستقيمة ، فى نهايتها انحناء يسمى « بالمحكاش » .

اللاعبون : من ١٠ إلى ٢٠ لاعبا يقسمون فريقين متساويين . ويكون لكل فريق رئيس « عريف » .

طريقة اللعب : يقف الفريقان على جانبى خط التقسيم فى صفين متواجهين بحيث يواجه كل لاعب زميلا له من الفريق الآخر ، ومع كل منهم مضربه .

توضع الكرة فى منتصف الملعب بين رئيسى الفريقين .

يبدأ اللعب بأن يقول رئيس الفريق الحائز للقرعة كلمة « ترنيزه » ، فيرد رئيس الفريق الآخر « بحر الجيزة » ، وعندئذ يضرب كل منهما عصاه بعصا زميله .

ثم يحاول كل منهما ضرب الكرة ، لتمر بين لاعبى فريقه ، الذين يعملون على تصويبها ، لتعبر خط مرمى الفريق الآخر ، وعندئذ يصيح أفراد الفريق المحرز للإصابة قائلين « رد » ، وتحسب لهم إصابة .

ثم توضع الكرة فى منتصف الملعب ، ليبدأ اللعب من جديد .

ملاحظات : ١ — يتفق الفريقان قبل اللعب على طريقة انهاء المباراة ، وذلك إما بتحديد وقت لها ، أو بتعيين عدد الإصابات الواجب إحرازها للفوز .

٢ — الفريق الذى يحرز أكبر عدد من الإصابات فى نهاية المباراة يعد فائزا .

أول سنو



لعبة مصرية قديمة متوارثة ، وكان قدماء المصريين يسمونها «خار بت» ومعناها الكرة.

وهذه اللعبة تمارس فى القرى وفى المدن ، وتمتاز بأنها لا تحتاج لمساحة كبيرة من الأرض.

وهناك شبه كبير بين هذه اللعبة ولعبة « البيس بول الأمريكية » ، ويعتقد أن الغربيين أخذوا لعبتنا هذه وطوروها إلى أن أصبحت فى شكلها العالمى.

الملعب : مساحة من الأرض مستطيلة الشكل.

الأدوات : ١ — كرة من القماش.

٢ — هدف « ميس » يتكون من قالب من الطوب ، أو قطعة من الخشب ، سميكة مستطيلة الشكل.

اللاعبون : فريقان ، يتكون كل منهما من خمسة أفراد وقد يصل إلى عشرة ، أحدهما « فريق الملعب » وينتشر فيه ، والآخر « الفريق الضارب » ويقف بجانب الميس.

طريقة اللعب : يبدأ لاعب من الفريق الضارب قذف الكرة بيده تبعا لخطوات معينة « يأتى شرحها فيما بعد » إلى أى اتجاه فى الملعب.

يحاول لاعبو الفريق الآخر لقف الكرة وهى طائرة قبل نزولها على الأرض.

فإذا لم يتمكنوا ونزلت الكرة إلى الأرض ، حاولوا رميها على الميس لإصابته.

فإذا نجحوا فى أى من المحاولتين السابقتين ، عد اللاعب الضارب خارجا ، وينتقل اللعب إلى لاعب آخر من فريقه ، فيبدأ من الخطوة التى انتهى زميله السابق عندها ويستمر حتى يخرج من الملعب.

وهكذا يستمر اللعب حتى ينتهى أفراد الفريق الضارب كلهم ، فيتبادل الفريقان أماكنهما.

<u>خطوات ضرب الكرة وترتيبها</u>

الخطوة الأولى « كارا » : — وهى كلمة مصرية قديمة معناها « أول » ، وفيها يقف اللاعب الضارب بجانب الميس وظهره للفريق المنتشر ، ويرمى الكرة إلى أعلى بيده ويضربها بنفس اليد للخلف . ويكرر ذلك ثلاث مرات يبدأ بعدها الخطوة الثانية.

الخطوة الثانية « سنو » : — وفيها يقف اللاعب قرب الميس ، وجانبه مواجها للفريق المنتشر ، ثم يرمى الكرة بيده لأعلى ، وعند نزولها يضربها بنفس اليد لداخل الملعب ، وتكرر ثلاث مرات .

الخطوة الثالثة « شكه » : — تلعب بنفس طريقة « سنو » ، فيما عدا أن رمى الكرة إلى أعلى يتم بيد وضربها يكون باليد الأخرى ، وتكرر ثلاث مرات .

الخطوة الرابعة « دقو » : — يقف اللاعب مواجهـا الفريق المنتشر ويرمى الكرة إلى أعلى ، ثم يصفق بيديه ، ويضرب الكرة بعد ذلك فى اتجاه الفريق المضاد عند نزولها ويكرر ذلك كالمعتاد ثلاث مرات .

الخطوة الخامسة « كحكو » : — يستمر اللاعب فى مواجهتـه للفريق المنتشر فى هذه الخطوة والخطوات التالية ، ويرفع إحدى ساقيه ، ويرمى الكرة من تحتها إلى أعلى ، وفى أثناء ارتفاع الكرة ، يلف ذراعيه حول بعضها فى حركة دائرية ، ثم يضرب الكرة أثناء نزولها ، ليوجهها نحو الفريق المنتشر فى الملعب ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة السادسة « ودنو » : — وفيها يمسك اللاعب إحدى أذنيه باليد المقابلة لها ، ثم يرمى بالكرة إلى أعلى من داخل الذراع الماسكة للأذن ، ويضرب الكرة عند نزولها وهو فى نفس الوضع ، بشرط ألا تترك يده أذنه أثنـاء اللعب ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة السابعة « رجلو » : — وفيها يرمى اللاعب الكرة إلى أعلى بإحدى يديه ، ثم يضربها بقدمه فى الملعب ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة الثامنة « سلطانية » : — وفيها يشكل اللاعب يده على هيئة « سلطانية » ، ثم يلعب الكرة كما فى « شكة » ، ويكرر ذلك ثلاث مرات .

الخطوة التاسعة « سقفو » : — مثل « شكة » ، إلا أن اللاعب يصفق سبع مرات قبل ضرب الكرة .

يجب أن تكون كل رمية أبعد من سابقتها ، فإذا كانت مساوية لها أو أقل منها ، يوقف اللعب ، ويسلم الدور إلى زميله التالى له .

ملاحظات : ١ — الفريق الذى يكمل الخطوات التسعة قبل الفريق الآخر يعتبر فائزاً .

٢ — الفريق الفائز له الحق أن يوقع عقوبة مناسبة على الفريق المهزوم .

الناصوب

تمارس هذه اللعبة فى الوجه القبلى ، وتشبه لعبة « أول سنو » من حيث الملعب والأدوات وطريقة الأداء ، إلا أنها تختلف عنها فيما يأتى :

(١) يسمى الميس « بالناصوب » .

(٢) يسمح للاعب واحد أن يلعب مع الطرفين ويسمى « طيشه » ، ولا يقع إلا إذا تمكن أحد أفراد الفريق المضاد من لقف كرته .

(٣) لا تكرر الخطوات ، بل تؤدى كل خطوة مرة واحدة .

(٤) إذا وقع لاعب أثناء تأديته إحدى الخطوات الثلاثة الأولى ، يبدأ من يليه من الخطوة الأولى ، أما إذا تخطاهم فيقال له « سلت » ، فإذا وقع بعد ذلك يبدأ اللاعب الذى يليه من الخطوة الرابعة .

(٥) لكل خطوة من خطوات اللعبة نداء خاص ، له رده ، وهى كما يلى :

ا — يقول اللاعب « أول » فيرد الفريق الآخر « حول » .

ب — يقول اللاعب « تانى » فيرد الفريق الآخر « حانى » .

ج — يقول اللاعب « تيلت » فيرد الفريق الآخر « ثبات » .

د — يقول اللاعب « صار » فيرد الفريق الآخر « نار » .

ه — يقول اللاعب « خمسة » فيرد الفريق الآخر « لمسة » .

و — يقول اللاعب « قلع » فيرد الفريق الآخر « مركب » .

ز — يقول اللاعب « ركايب » فيرد الفريق الآخر « تحجداير » .

ح — يقول اللاعب « البغلة جات » فيرد الفريق الآخر « شد الركبات » .

وعند انتهاء اللاعب من الخطوات السابقة ، توضع علامة عند النقطة التى وصلت إليها الكرة . وتعطى فرصة لكل لاعب من الفريق الآخر للمس الميس . فإذا فشل فى لمسه ، يتحى أفراد فريقه ليركب الفريق الآخر من نقطة وصول الكرة إلى الميس ، أما إذا لمسوا الميس فيتبادل الفريقان الأماكن ، ويعاد اللعب من جديد .

الباب الثامن

قوانين الألعاب الريفية

ألعـــاب الفتيان
- التحطيب
- الحـكشة
- كرة الميس
- اللجم
- السبع طوبات
- بلتج بلتجتين
- العصفورة والمضرب
- شد الأيدى
- القيام الصينى
- شد العصا
- مباراة قتال الكلاب

ألعـــاب الفتيات
- حبة ملح
- الثعلب فات
- أنا الغراب الخطاف
- الرســـنه
- الكرة الموسيقية
- الحجل

الباب الثامن

قوانين الألعاب الريفية

مقدمة : خصص الاتحاد العام للأندية الريفية مجموعة من الألعاب الريفية للفتيان ، ومجموعة أخرى للفتيات ، قام بتنظيمها ، وعمل القوانين والقواعد الخاصة بها ، وكذلك حدد مواصفات الأجهزة والأدوات والملابس التى تلزم هذه الألعاب .

ويقوم الاتحاد العام بتنظيم مباريات ومسابقات سنوية فى هذه الألعاب بين الأندية الريفية ، كما يقيم مهرجانات سنوية تعد بمثابة أعياد رياضية قومية ، تختتم بمهرجان آمون السنوى ، الذى يقام بمدينة طيبة بالأقصر شتاء كل عام .

وإن للاتحاد العام للأندية الريفية فضل رعاية ألعابنا الريفية وإثارة الوعى لأهميتها وقيمتها فى رعاية الشباب الريفى وشغل وقت فراغهم . وقد حققت جهود الاتحاد العام تطويراً محموداً لألعابنا الريفية يتضح فى هذا الباب الذى يقدم قوانين هذه الألعاب .

أولا — ألعاب الفتيان :

التحطيب

الملعب : أرض مسطحة ممهدة . دائرة قطرها ١٢ مترا ، داخلها دائرة أخرى قطرها ٨ أمتار .

الأدوات : العصا .

النوع : من الخيزران .

الطول : من ١٧٠ سم إلى ١٨٠ سم .

السمك : من ٤ سم إلى ٥ سم .

المباراة : فردية .

تتكون من ثلاث جولات ، مدة كل منها ٣ دقائق ، يفصل كل جولة عن الأخرى دقيقة راحة . الفائز فى جولتين يعتبر فائزا بالمباراة .

احتساب النقط: (١) يعتبر اللاعب فائزا إذا حاز لمسات أكثر من خصمه .

(٢) يعتبر فائزا دون النظر إلى الوقت فى الحالات الآتية :

ا — لمس الرأس .

ب — سقوط عصا الخصم .

ج — لمس بدن الخصم مرتين متتاليتين .

(٣) يعتبر أحد اللاعبين فائزاً ، إذا اقترف خصمه أكثر من خطأ واحد من الأخطاء الآتية :

ا — مسك عصا الخصم أثناء المباراة .

ب — لمس جسم الخصم سواء باليد أو بالقدم .

ج — ضرب قبضة يد الخصم .

التحكيم : يقوم بالتحكيم حكم واحد .

، قاضيان على الأقل .

، ميقاتى .

الحكم : يزود بعصا وواقى للرأس وقفاز . ويعتبر الحكم المسئول الأول عن اللعب ، وله السلطة المطلقة لإيقاف أو استمرار اللعب ، وإعلان النتيجة ، ورأيه نهائى ولا استئناف لحكمه .

القاضى : يزود كل قاض بعلمين ، أحدهما أبيض ، والآخر أحمر . ويلوح بالعلم الأبيض عند حدوث نقطة أو خطأ فى صالح حامل العصا البيضاء ، وبالأحمر عند حدوث نقطة أو خطأ فى صالح حامل العصا الحمراء . ويلوح بالعلمين معا عند لمس الرأس ، أو سقوط عصا الخصم ، أو الخروج عن الدائرة الخارجية ، أو عند لمس بدن الخصم مرتين متتاليتين .

الميقاتى : (١) يزود بصفارة وساعة سباق لإعلان بدء السباق ونهايته .

(٢) لا تحتسب مدة تدخل الحكم فى اللعب لأمر ما ضمن زمن المباراة .

الحكشة

الملعب : أرض ممهدة مسطحة ـ الطول من ٤٥ إلى ٥٠ متراً ، والعرض من ٢٥ إلى ٣٠ متراً .

الهدف : اتساع الهدف ثلاثة أمتار بارتفاع ١٨٠ سم .
سمك العارضة والقائم من ٣ إلى ٥ بوصات .
يخطط الملعب بالجير كما هو مبين بالرسم .

الادوات : الكرة ـ حشية مبطنة بالجلد . القطر من ٩ إلى ١٠ سم .
الوزن يتراوح من ٢٩٠ إلى ٣٠٠ جرام .

العصا ـ « الحكاش » كالمضرب المصنوع من الأجزاء العريضة السفلية لجريدة النخيل والتى تعرف بالقحف . تزال الأشواك التى على الجانبين وتجفف فى الشمس . لا يقل طولها عن المتر ولا تزيد عن ١٢٠ سم .

زمن المباراة : تتكون المباراة من شوطين زمن كل منهما ١٥ دقيقة بينهما ٥ دقائق راحة . فى حالة التعادل يمنح وقت إضافى ٦ دقائق على فترتين بينهما دقيقة واحدة راحة .

اللاعبون : عدد اللاعبين سبعة ، وثلاثة احتياطى .
حارس مرمى ـ ظهيران ـ دفاع ـ وثلاثة هجوم .

الملابس : إذا تعذر توحيد الزى لكل فريق ، يلبس أحد الفريقين « طاقية حمراء » ، ويلبس الفريق الآخر « طاقية بيضاء » .

اللعب : يقف كل لاعب فى مكانه من الملعب ، ويكون مكان قلب الهجوم فوق خط المنتصف ماراً بين قدميه ، وكتفه الأيمن جهة مرماه .

عند سماع صفارة البدء ، يضرب كل منهما الأرض بالعصا ضربة واحدة ، ثم يحاول الاستحواذ على الكرة أو تمريرها إلى فريقه .

اصابة الهدف : يكون بتمرير الكرة إلى داخل المرمى ، فوق خط المرمى بين القائمين ، وتحت العارضة .

الأخطاء : (١) رفع العصا فوق مستوى الكتف .

(٢) عرقلة المنافس بالجسم أو بالعصا .

(٣) الخشونة فى اللعب .

(٤) لمس الكرة بأى جزء من أجزاء الجسم ، ما عدا حارس المرمى .

(٥) إخراج الكرة عن حدود الملعب .

الجزاء : ضربة حرة لجميع المخالفات من المكان الذى يحدث فيه الخطأ . يمكن إصابة المرمى منها مباشرة ، بحيث لا تقل المسافة عن أى من قائمى المرمى عن خمسة أمتار .

ملاحظة : يجوز استبدال اللاعب الأصلى بلاعب آخر احتياطى إذا طلب أى من الفريقين ذلك ، وعلى ألا تزيد عدد مرات الاستبدال عن ٣ لكل فريق ، وعلى أن تكون الكرة خارج اللعب .

هيئة التحكيم: حكم .

مراقبان للخطوط .

مسجل .

كرة الميس

الملعب : أرض ممهدة مستطيلة — الطول من ٢٧ إلى ٣٠ مترا ، العرض من ١٨ إلى ٢٠ مترا .

الميس : قالب من الطوب ٢٥ × ١٥ سم .

الكرة : حشية مصنوعة من الخيش النظيف مكسوة بالجلد ، قطرها من ٩ إلى ١٠ سم . الوزن من ٢٩٠ إلى ٣٠٠ جرام .

اللاعبون : تتكون هذه اللعبة من فريقين ، كل منهما مكون من سبعة أفراد ، يطلق على أحدهما الفريق الضارب ، والثانى الفريق المنتشر . يختار الفريق الضارب بالقرعة .

الفريق الضارب : يقف أربعة منهم على أحد خطى الطول ، ويقف الخامس بجانب الميس وخارج خط عرض الملعب . وفى حالة فشله ، يخرج ويقف على خط الطول الثانى . وهكذا يستبدل لاعب بآخر ، حتى يلعب الأفراد الخمسة .

الفريق المنتشر: ينتشر فى الملعب لاستقبال الفريق الضارب .

الملابس : يستحسن أن يلبس أحد الفريقين طاقية حمراء ، والفريق الآخر طاقية بيضاء .

اللعب : تتكون اللعبة من سبع لفات . يُلعب كل نوع منها ثلاث مرات ، مع ملاحظة أنه إذا أوقف اللاعب فى أول رمية من أى دور ، فإن الثانى الذى يتلوه يبتدىء من اللعبة السابقة. فمثلا إذا وقف اللاعب من أول رمية فى « شكة » ، فإن زميله

يبتدىء من أول « سنو » . أما إذا وقف فى ثانى أوفى ثالث رمية ، فإن الزميل يبتدىء من « شكة » .

انواع الالعاب: (١) كريا — يولى الضارب ظهره للفريق المنتشر ، ويرمى الكرة لأعلى فوق رأسه ، ثم يضربهـا بنفس اليد أى يرميها لأعلى باليد اليسرى ، ويضربها للخلف باليد اليمنى . فإذا أفلح الفريق المنتشر فى لقفها ، يعد الضارب متنحيا . وإذا لم يفلح ، يصوب أقرب منتشر الكرة من نزولها على الأرض إلى الميس ، فإذا أصابته يعد اللاعب متنحياً .

(٢) سنو — يقف اللاعب بجانب الميس ، مواجها جانباً الفريق المنتشر ، ثم يرمى الكرة لأعلى ، وعند نزولها يضربها بنفس اليد فى الملعب ، ويكمل اللعب بهذه الطريقة إلى ثلاثة ، حتى إذا أتمها يلعب .

(٣) شكة — وهى مثل سنو ، إلا أن اللاعب يرمى الكرة لأعلى بيـد ، ويضربهـا باليـد الأخرى ثلاث مرات .

(٤) لفو — يرمى اللاعب الكرة لأعلى ، ثم يدور حول نفسه مرة ، ويضرب الكرة ناحية الفريق المنتشر . فإن أتم الضربات الثلاث بنجاح يليها .

(٥) كحكو — يرفع اللاعب رجلا ، ويرمى الكرة من تحتها لأعلى ، على أن يضربها عند نزولها ناحية الفريق المنتشر ثلاث مرات ، فإن لم يتمكن فريق الملعب من لقفها وإصابة الميس ، فإنه يتبعها .

(٦) ودنو — يمسك اللاعب اذنه باليد المقابلة ، أى أن تمسك اليد اليسرى الأذن اليمنى أو بالعكس ، ثم يرمى الكرة لأعلى من داخل الذراع الماسكة للأذن ، ويضرب الكرة عند نزولها وهو فى نفس الوضع ، بشرط ألا يترك أذنه طول فترة اللعب ، وإلا عد خارجا ، ثم تختتم المباراة باللعبة الآتية ...

(٧) رجلو — توضع الكرة على الأرض ، ثم يضربها اللاعب بالقدم ثلاث مرات .

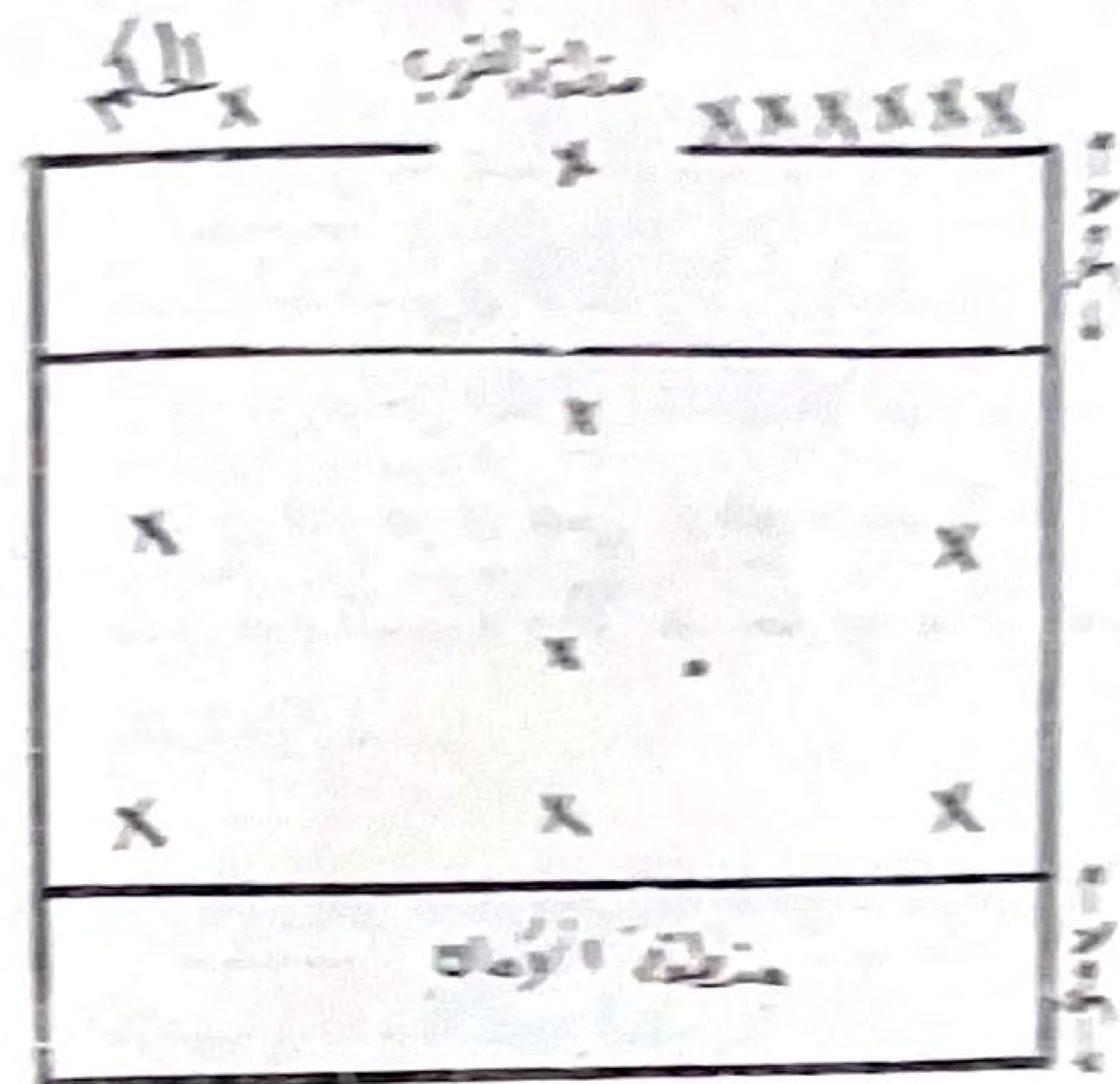
المباراة : على شوطين .

يعتبر الفريق فائزا إذا :

١ — فاز فى الشوطين بإتمام المباراة .

٢ — فى الشوطين بتقدمه فى أنواع اللعب عن الفريق الآخر .

النجم



الملعب : الطول من ٢٧ إلى ٣٠ متراً .

العرض من ٢٣ إلى ٢٥ متراً .

الكرة : حشية مبطنة بالجلد ، قطرها من ٩ إلى ١٠ سم ، ووزنها من ٢٩ إلى ١٠٠ جرام .

اللاعبون : فريقان ، كل منهما مكون من ٧ لاعبين .

المباراة : على شوطين .

تخطيط الملعب : يخطط الملعب بالجير ، كما هو مبين بالشكل .

اللعب : <u>الفريق الضارب .</u>

يقف الحكم مع الفريق الضارب . وعند بدء اللعب يرمى الكرة إلى أعلى وبقدر معلوم لأحد لاعبي الفريق الضارب وهو بمنطقة الضرب ، والذى يضربها بقوة بإحدى يديه ، فإن رأى أن الكرة قطعت مسافة بعيدة تسمح له بأن يخترق الملعب جرياً من بدايته حتى منطقة الأمان ، نفذ ذلك بسرعة بمجرد ترك الكرة ليده . وإذا وجد أن ضربته ضعيفة ، فله أن يبقى فى منطقة الضرب وينتظر رمية أخرى . فإن كانت هذه أيضاً ضعيفة ، فله رمية ثالثة ، ويكون اختراق الملعب إجبارياً فى هذه الحالة ، وإلا عد اللاعب منتحياً . وعلى التوالى يلعب بقية اللاعبين بغية الوصول إلى منطقة الأمان .

<u>الفريق المنتشر .</u>

ينتشر أفراد فريق الملعب السبعة ، بحيث لا تقل المسافة من أول لاعب من الفريق المنتشر من مكان الضرب عن ثلاثة أمتار .

عندما يرمى الحكم الكرة لأحد أفراد الفريق الضارب ، يحاول الفريق المنتشر حيازتها ، ولمس اللاعب الضارب بالكرة . وعلى الفريق المنتشر أن يتبادل الكرة محاولا لمس اللاعب ، وإلا عد اللاعب الذى وصل إلى منطقة الأمان فائزاً .

احتساب النقط : كل لاعب ضارب يصل إلى منطقة الأمان يحرز نقطة .

شروط الضرب: (١) يجب أن تضرب الكرة بكف اليد المفتوحة .

(٢) يجب أن تضرب الكرة لا أن تترك لتسقط على الأرض .

(٣) أى مخالفة لطريقة ضرب الكرة تعتبر من الثلاث ضربات المسموح بها للاعب .

(٤) أى عرقلة من أحد اللاعبين المنتشرين للضارب تعتبر مخالفة ، ويمنح الفريق الضارب نقطة هذا اللاعب .

التحكيم : يقوم بحكم المباراة حكم واحد ومسجل .

السبع طوبات

الملعب : أرض مسطحة ممهدة ١٠ × ١٠ متر .

منطقة الرمى : عبارة عن مستطيل متر × ½ متر . خلف أحد أضلاع المربع وعلى بعد ٨ متر من هذا الخط ، يكون مكان الطوب .

اللاعبون : فريقان كل منهما مكون من ٧ لاعبين .

الادوات : (١) سبع طوبات مكعبة الشكل ، إرتفاع كل منها ٣ سم ، توضع كل على الأخرى .

(٢) الكرة — حشية مكسوة بالجلد . القطر من ٩ إلى ١٠ سم . الوزن من ٢٩٠ إلى ٣٠٠ جرام .

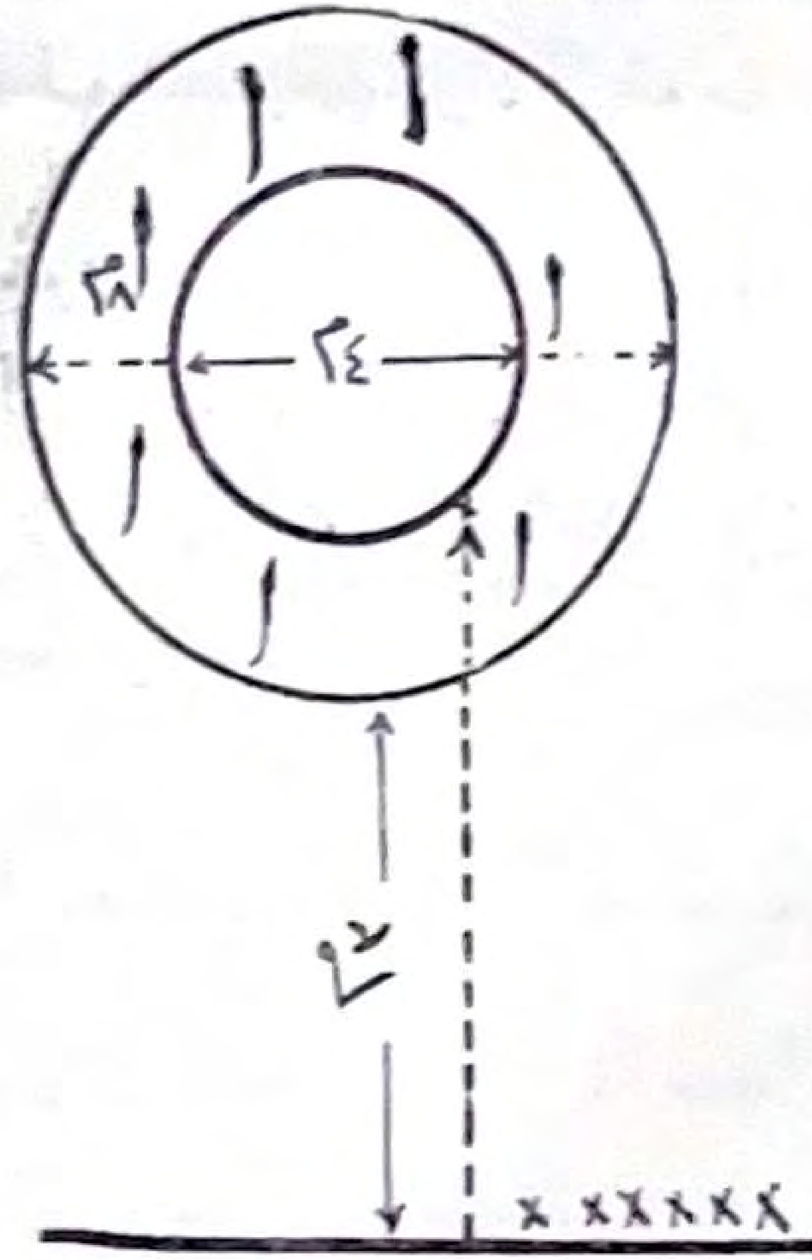
اللعب : يقف أحد أفراد الفريق الضارب على الخط «منطقة المرمى» وبيديه الكرة ، وحوله باقى أفراد فريقه «كل ثلاثة على جانب» ، ثم يقذف الكرة على الطوب محاولا إسقاطه . فإذا أصاب الهدف ووقع الطوب ، يجرى باقى فريقه فى الملعب محاولين إعادة الطوب إلى ما كان عليه ، وذلك قبل أن تلمس الكرة أحدهم . وفى هذه الأثناء يحاول الفريق الضارب إصابة الفريق الهارب بالكرة ، قبل إعادة الطوب إلى ما كان عليه ، وكلما لمست الكرة أحدهم ، أو خرج من الملعب ، اعتبر مغلوباً ، ويخرج من الملعب .

يستمر باقى أفراد الفريق فى اللعب ، فإن أعادوا الطوب قبل هزيمتهم جميعاً نالوا نقطة ، ويعاد اللعب إلى أن يهزم الفريق الهارب ، فيصبح الفريق الهارب ضاربا .

إذا فشل فرد من أفراد الفريق الهارب فى إصابة الهدف من محاولة واحدة ، يحل محله آخر من فريقه ، وهكذا حتى ينتهى الفريق كله بدون إصابه ، فيصبح ضاربا .

التحكيم : يقوم بالتحكيم حكم ومسجل .

بلتج بلتجتين



الملعب : أرض ممهدة مسطحة . دائرة قطرها ٨ متر ، داخلها دائرة أخرى قطرها ٤ متر . على بعد ٣ أمتار من محيط الدائرة الخارجية خط يقف عليه أفراد الفرق «ب» .

اللاعبون : فريقان مكون كل منهما من سبع لاعبين ، أحدهما الفريق « أ » ، والآخر الفريق«ب» .

طريقة اللعب : يدخل أحد أفراد الفريق «ب» إلى الدائرة الكبرى ، محاولا لمس أكبر عدد من أفراد الفريق « أ » المنتشر بين محيطى الدائرتين ، ويكسب هذا اللاعب نقطة عن كل لاعب يلمسه .

على أفراد الفريق «أ» محاولة إخراج هذا اللاعب من الدائرة الكبرى، أو إدخاله إلى الدائرة الصغرى، على أن يكون ذلك من ظهره فقط. وإذا تمكنوا من ذلك، انتهى دور هذا اللاعب. وتحتسب النقط بعد خروج اللاعب، وتضاف لنقط باقى أفراد فريقه.

يكون اللعب على شوطين. ويتبادل الفريقان مكانهما فى كل شوط. الفريق الحائز على أكبر عدد من النقط يعد فائزا. وفى حالة التعادل فإن المباراة الثالثة تحدد النتيجة النهائية.

العصفورة والمضرب

الملعب : خط فى أول ميدان اللعب يقف عليه أفراد أحد الفريقين، ويقف الفريق الآخر فى الجهة الأخرى من الميدان. اختيار الملعب بالقرعة.

افراد الفريق : يتكون كل فريق من سبع لاعبين.

الأدوات : العصفورة — أسطوانة من الخشب قطرها ٣ سم مدببة الطرفين.

المضرب — من الخشب حسب ملاءمته للاعب.

اللعب : يبدأ أحد أفراد الفريق الضارب بوضع العصفورة على الخط، ثم يضربها بعصاه لترتفع، ثم يضربها بعصاه إلى أبعد مسافة ممكنة. ومن مكان سقوطها يبدأ أحد أفراد الفريق المستلم فى ضربها لإعادتها إلى خط المرمى أو خلفه إن أمكن. وفى هذه الحالة تحتسب نقطة اللاعب المستلم. وإن لم يتمكن من ذلك احتسبت للاعب الضارب.

يكون اللعب على شوطين — يتبادل الفريقان مكانهما. الفريق الحائز على أكبر عدد من النقط يعد فائزاً. وفى حالة التعادل، تحدد المباراة الثالثة النتيجة النهائية.

شد الايدي

يقف المتسابقان متقابلان، ويمسك كل منهما يد الآخر اليمنى ، ويضع كل منهما قدمه اليمنى محاذية للقدم اليمنى للآخر .

وبمجرد سماع إشارة الابتداء ، يحاول كل من المتبارين أن يجذب يد الآخر بحيث يفقد توازنه . والمغلوب هو الذى يحرك أى من قدميه من موضعها بأى من يديه .

ثم تتبادل الأيدى اليمنى بالأيدى اليسرى .

فى حالة التعادل يقام شوط بالأيدى اليمنى ليحدد الفائز .

القيام الصينى

يجلس المتباريان ظهراً لظهر — الساقان ممدودان للأمام . الذراعان فوق الصدر .

عند إعطاء إشارة البدء ، يحاول كل لاعب أن يقف معتمدا على ظهر زميله بدون فك يديه — الفائز هو الذى يقف أولا .

تقام المباريات على نظام نصف الدورى لتعيين الأول فى المباراة .

شد العصا

يجلس المتباريان متواجهان على الأرض بحيث تتلامس أقدامهما معاً ويمسكان بعصاة .

عند إعطاء إشارة الابتداء، يحـاول كل لاعب أن يأخذ العصا من الآخر .

يعتبر اللاعب مغلوباً :

١ — إذا افلتت العصاه من إحدى يديه أو كليهما .

٢ — إذا ارتفع مقعده عن الأرض .

٣ — إذا تركت قدميه وضعهما الأصلى .

وتستمر اللعبة بأن يبارى الغالب لاعباً جديداً .

مباراة قتال الكلاب

يجلس اللاعبان فى مواجهة بعضهما، وتربط فوطتين معـاً على شكل حلقة ويدخل اللاعبان رأسيهما وتوضع عصاة فى منتصف المسافة بينهما . وترسم دائرة بقطر حوالى المترين حول اللاعبين . وعند إعطاء إشارة الابتداء، يجتهد كل لاعب فى شد الآخر بوساطة الفوط، ويعد اللاعب مغلوباً : —

١ — إذا أفلتت رأسه من الفوط طوعا أو كرها .

٢ — إذا تعدت رأسه العصاة الموضوعة على الأرض .

٣ — إذا غير موضع جلسته بأن تقدم قليـلا أو تحول إلى أحد الجانبين .

وتستمر اللعبة بأن يبارى الغالب لاعباً جديداً وهكذا .

ملحوظة : يجب عدم استعمال حزام جلدى أو حبل بدل الفوط فى هذه اللعبـة، نظـراً لأنه جاف قد يؤلم آذان الأولاد، وقد يستعمل «شال أو تلفيحة» .

ثانياً — ألعاب الفتيات :

حبة ملح

تقف اللاعبات فى دائرة كبيرة ، ما عدا واحدة منهم هى « الشحاذة» فتدور على كل الموجودات قائلة لكل منهم « حبة ملح » ، فترد عليها « عند الجارة » ، فتذهب إلى الجارة وتكرر الطلب ، وتكرر الجارة الرد وهكذا

وفى أثناء ذلك تتفق لاعبتان « أو أكثر » بالإشارة الخفية على تبادل مراكزهما فى الدائرة ، فتجرى كل منهما مكان الأخرى وتحاول الشحاذة أخذ مكان إحداهما قبل أن تصل أية لاعبة . فإن لم تستطع استمرت شحاذة ، وإن تمكنت من ذلك تصبح اللاعبة شحاذة ، وهكذا تستمر اللعبة .

الثعلب فات فات

تجلس جميع اللاعبات فى دائرة متجهات نحو المركز ، ما عدا واحدة تأخذ منديلا ملفوفا ومعقودا من الوسط ، وتجرى خلف الدائرة وهى تصبح « الثعلب » ، فيردون عليها بقولهم « فات فات » ، فتقول « وذيله » ، فيردون « سبع لفات » ، وهكذا يكررون ذلك .

وفى أثناء ذلك تسقط من — تمثل الثعلب — المنديل خلف إحدى اللاعبات دون أن تشعرها بذلك ، وتستمر فى جريها . فإن أكملت دورة كاملة ، أى إذا رجعت إلى مكان المنديل مرة ثانية ولم تكن اللاعبة قد أحست بأن المنديل خلفها ، فإن من تمثل الثعلب تتناول المنديل ثانية ، وتضربها به ، بينما تجرى الأخرى أمامها حول الدائرة هربا منها ، حتى تصل مكانها مرة أخرى ، فتتركه وهكذا .

ولكن إذا تنبهت اللاعبة إلى المنديل ، فإنها تتناوله ، وتجرى خلف من تمثل الثعلب لضربها به . ويجرى الثعلب إلى المكان الذى خلا بقيام اللاعبة ، ويجلس فيه . وبذلك تصير هذه اللاعبة ثعلبا ، وتستمر اللعبة .

أنا الغراب الخطاف

تقسم اللاعبات إلى قسمين ، ويقفون فى قاطرتين متقابلتين ، وتتحرك القاطرتان جانبا فى اتجاهين متضادين ، وتنادى رئيسة أحد الفريقين ، أنا الغراب الخطاف ، أخطف وأروح الصفصاف ، فترد عليها الرئيسة الثانية ، وأنا أبوهم وحاديهم وإن عشت أربيهم ، ثم تحاول الرئيسة الأولى لمس أحد أفراد الفريق الثانى .

ومن تلمس تخرج من الدائرة . وهكذا حتى يلمسوا جميعاً . وبعد ذلك تقلهم رئيسة الفريق الثانى واحدا واحدا إلى مكان معين كعقاب لها .

ثم يغير الفريقان أماكنهما.



الرستة

٣	٤
٢	٥
١	٦

الملعب : يخطط الملعب كما هو موضح بالرسم .

الأدوات : قطعة حجر مسطحة صغيرة الحجم .

اللاعبات : أى عدد من اللاعبات . تأخذ كل لاعبة دورها حسب الترتيب المتفق عليه .

طريقة اللعب: تقف اللاعبة الأولى على قدم واحدة خلف حدود الملعب وبيدها حجر ، وتتبع الطرق الآتية بترتيبها :

أولا : ترمى الحجر داخل المربع الأول . وتحجل داخل المربع لدفع الحجر خارج المربع فوق الخط ، فاذا نجحت فى ذلك يستمر لعبها للمربع الثانى .

ثانياً : ترمى الحجر داخل المربع الثانى . وتحجل داخل المربع الأول ، ثم الثانى ، وتدفع الحجر خارج المربعين ليمر فوق الخط . ثم تحجل للمربع الأول فللخارج. وتستمر اللاعبة فى اللعب للمربع الثالث والرابع حتى تنتهى من جميع المربعات .

شروط اللعب: (١) لا يسمح بتغيير القدم التى تحجل بها اللاعبة أثناء اللعب

(٢) لا يجوز لمس الأرض بالقدم المرفوعة أو بأى جزء من جسم اللاعبة .

(٣) إذا لمست لاعبة خطاً بالقدم التى تحجل بها .

(٤) إذا أتمت اللاعبة المربعات كلها ، فتختار أحد المربعات المرسومة ليكون بيتاً لها ، تستريح فيه بقدميها أثناء الحجل فى الذهاب والإياب .

(٥) عند رمى الحجر فى المربع ، يجب أن ينزل بأكمله داخله . وإذا لمس أو تعدى خطاً من خطوط المربع فيعد خطأ .

(٦) عند دفع الحجر بالقدم يجب أن يخرج وراء خط نهاية المربع ، وليس على خط الجانب .

(٧) يجوز للاعبة أن تحجل داخل المربع كما تشاء فى أثناء أو بعد دفع الحجر .

(٨) لا يجوز للاعبة أثناء رمى الحجر داخل المربع أن تلمس الخطوط التى تحدد المربع بقدمها أو بأى جزء من جسمها .

(٩) تأخذ كل لاعبة دورها حسب الترتيب ، وإذا فشلت لاعبة بسبب ما ، فتدخل اللاعبة التى تليها . وإذا جاء دورها مرة ثانية ، فإنها تبدأ من المربع الذى وقفت عنده .

(١٠) اللاعبة الفائزة هى التى تكون عندها أكبر عدد من البيوت .

الكرة الموسيقية

تجلس اللاعبات على كراسى فى دائرة ، وتعطى كرة قدم لأى لاعبة منهم لتبدأ بها اللعب ويستعمل حاكى لهذه اللعبة .

يدور الحاكى وتنقل الكرة من يدى لاعبة لأخرى فى الدائرة . وتوقف المشرفة الحاكى فى أى وقت تشاء ، فيتوقف بذلك نقل الكرة أيضاً ، واللاعبة التى تكون معها الكرة عند إيقاف الحاكى تعد خارجة وتستمر اللعبة بدونها . وهكذا تخرج اللاعبات واحدة بعد أخرى حتى يتبقى لاعبة واحدة فى النهاية فتكون هى الفائزة .

الحجل

الملعب : أرض مسطحة مستوية ، بطول ٤٠ متر وعرض ٢٠ متر.

اللاعبون : فريقان عدد كل فريق سبع لاعبات . فريق الملعب ينتشر في الملعب والآخر فريق الحجل ويقف خارج الملعب.

طريقة اللعب: تتقدم إحدى لاعبات فريق الحجل قائلة ، خلى بالك ، فتستعد اللاعبات ، فتتقدم حاجلة على قدم واحدة ، محاولة لمس أكبر عدد من الفريق المضاد ، ومن تلمس تقف خارج الملعب . ويستمر اللعب كذلك حتى تتعب هذه اللاعبة فتتقدم زميلة لها وتكرر العمل ، حتى تأخذ كل واحدة من الفريق الحاجل دورها . فإن كان فريق الملعب قد لمس بأجمعه ، تغير الفريقان مكانيهما . ولكن اذا بقت إحداهن دون أن تلمس ، فإن اللعب يبتدىء مرة أخرى ، مع بقاء الفريق المنتشر منتشراً والحاجل حاجلا.

شروط اللعب: (١) اذا لمس جميع أعضاء الفريق المنتشر بعض لاعبات الفريق الحاجل ، فلا لزوم لحجل الباقيات بل تبتدىء المباراة بتغيير أماكن الفريقين.

(٢) اللاعبة التي تتخطى حدود الملعب ، تعد خارج اللعب ، سواء كانت حاجلة أو من المنتشرات في الملعب .

دليل الألعاب

يشير هذا الدليل إلى رقم الصفحة التي يجد فيها القارئ شرح كل لعبة من ألعاب الكتاب موضح أمامها مرحلة العمر التي تناسبها . وقد قسمت المراحل لتقابل المراحل التعليمية في جمهوريتنا العربية المتحدة ، ليسهل الاسترشاد بها عند اختيار الألعاب التي تناسب كل مرحلة منها ، وهذه تشير إليها العلامة × الموضحة بالدليل .

اسم اللعبة	رقم الصفحة	المرحلة الابتدائية وما يعادلها	المرحلة الاعدادية وما يعادلها	المرحلة الثانوية وما يعادلها	المرحلة العالية وما يعادلها
ألعاب هادئة :					
السيجة الثلاثية	٦٥		×	×	
الخابية	٦٧			×	×
الساعية	٦٩			×	×
الطاب	٧١		×	×	
الجديد	٧٤	×	×		
الطاقية في العب	٧٦	×	×		
الكبة	٧٧		×	×	
حنك الدمك	٧٩		×	×	
جولى على جول عريقى	٨٠		×	×	
كله كي مين باخى	٨١	×	×		
البلى	٨٢	×	×		
البجول	٨٥		×	×	
ألعاب بسيطة :					
دق الكف	٨٩	×	×		
التعليقات	٩٠	×	×		
حجر دار	٩٢	×	×		

اسم اللعبة	رقم الصفحة	المرحلة الابتدائية وما يعادلها	المرحلة الاعدادية وما يعادلها	المرحلة الثانوية وما يعادلها	المرحلة العالية وما يعادلها
شفت القمر	٩٣	×	×		
عسكرى تضيق	٩٤		×	×	
كيكا على العالى	٩٥	×	×		
حبة ملح	٩٦	×	×		
صيد السمك	٩٧	×	×		
دق المنزل	٩٩		×	×	
صيد الحمام	١٠٠	×	×		
انزل ياعم	١٠٢		×	×	
أبونا ضربونا	١٠٤	×	×		
ياعم ياجمال	١٠٦	×	×		
انزل ولا تزلزل	١٠٨		×	×	
العاب المنافسة :					
التحطيب	١١٣			×	
البحر للمالح	١٢٢		×	×	
عسكر وحرامية	١٢٥	×	×		
الحجل	١٢٦	×	×		
القط والفار	١٢٨	×	×		
أنا الغراب الخطاف	١٢٩	×	×		
عندك لبن	١٣٠	×	+		
بلتج بلتجتين	١٣٢		+	×	
البيوت	١٣٣	×	+		
الحجلة	١٣٦		+	×	
الألعاب الجماعية :					
الحكشة	١٤١			×	×

اسم اللعبة	رقم الصفحة	المرحلة الابتدائية وما يعادلها	المرحلة الاعدادية وما يعادلها	المرحلة الثانوية وما يعادلها	المرحلة العالية وما يعادلها
ستت بتت	١٤٤			×	×
العصفورة	١٤٦			×	×
اللجم البحرى	١٤٩			×	×
اللجم القبلى	١٥٢			×	×
المحاكشة	١٥٤			×	×
أول سنو	١٥٦		×	×	×
الناصوب	١٦٠		×	×	×
قوانين العاب الفتيان					
قانون التحطيب	١٦٦			×	×
« الحكشة	١٦٨			×	×
« كرة المبس	١٧١		×	×	×
« اللجم	١٧٤			×	×
« السبع طوبات	١٧٧		×	×	
« بلتج بلتجتين	١٧٩		×	×	
قانون العصفورة والمضرب	١٨١			×	×
« شد الأيدى	١٨٢	×	×		
« القيام الصينى	١٨٣		×	×	
« شد العصا	١٨٤		×	×	
مباراة قتال الكلاب	١٨٥	×	×	×	
قوانين العاب الفتيات					
قانون حبة ملح	١٨٦	×	×		
« الثعلب فات	١٨٧	×	×		
« أنا الغراب الخطاف	١٨٨	×	×		
« الرسنة	١٨٩	×	×	×	
الكرة الموسيقية	١٩١	×	×		
« الحجل	١٩٢	×	×		

المراجع

اولا — المراجع العربية :

١ — محمد على حافظ وفرحات مرزوق : الألعاب المنظمة .

٢ — فؤاد نويرة — رسالة الماجستير: الألعاب الشعبية المصرية .

٣ — الاتحاد العام للأندية الريفية : دليل الألعاب الريفية .

٤ — مصلحة الفلاح : التقرير السنوى عام ١٩٥٢ .

٥ — المجلس الدائم للخدمات العامة : مذكرات عن التربية الرياضية للشباب المصرى .

٦ — المجلس الأعلى لرعاية الشباب: التقرير السنوى الرابع .

٧ — جماعات نشر الرياضة بالقرى : سجلاتها وقانونها .

٨ — نادى كوبرى الليمون : برنامج لإعداد مدربين لأندية الصبيان بالمراكز الاجتماعية .

٩ — محمد عادل خطاب : ألعاب الناشئين .

١٠ — محمد عادل خطاب : النشاط الترويحى وبرامجه .

ثانيا – المراجع الأجنبية :

1 — Peat, Eric. " Early Egyptian Life & Culture ".

2 — Brunner, Edmund. "Working With Rural Youth".

3 — Unesco. "Youth & Fundamental Education ".

4 — Hirch, G, P. "Young Farmers, Clubs".

5 — Ahmed, Aly Foad. Thesis. " A Proposed Experiment In Community Change By The People A Of Selected Egyptian Village."

6 — Entrof, Mark L. " 4 H Club Leadership "

7 — Romney, Gott. " The Field Of Recreation ".

8 — J. O. H. P. E. R., Year Book. " Developing Democratic Social Relations Through Health Ed ., Physical Ed., & Recreation ".

9 — Kewles, Malcolen. "Informal Adult Education".

10 — Neumeyer, H.H. & E. S. " Leisure & Recreation ".

للمؤلف

١ – النشاط الترويحى وبرامجه .

« مكتبة القاهرة الحديثة » .

٢ – الألعاب الريفية – الطبعة الأولى .

« الدار المصرية للطباعة والنشر » نفذ .

٣ – المواصفات القانونية للملاعب والميادين والأدوات الرياضية .

« مكتبة القاهرة الحديثة »

« حائز على جائزة المجلس الأعلى لرعاية الشباب الثانية عام ١٩٦٣ » .

٤ – ألعاب الناشئين ... « للمرحلة الإعدادية وما يعادلها » .

« مكتبة الانجلو المصرية » .

٥ – نشاط الطفل وبرامجه الترويحية – فى البيت والحضانة والمدرسة الابتدائية .

٦ – برامج الجماعات .

(٥ ، ٦) « مكتبة القاهرة الحديثة » .

تطلب من مكتبة الأنجلو المصرية .

ومن مكتبة القاهرة الحديثة .

ومن المكتبات الشهيرة .

هذا الكتاب

تلعب التربية الرياضية دوراً أصيلا فى بناء هذا المجتمع العربى الجديد ، وفى تلك النهضة الشاملة . وللتربية الرياضية فى هذا العصر بالذات فلسفة مبنية على مبادىء اجتماعية سليمة ، وتسير وفق أصول علمية وفنية صحيحة .

والكتاب الذى بين أيدينا يجمع صوراً من ألعابنا الريفية ، وهو بهذا يحافظ على تراثنا القومى وتقاليدنا الشعبية. والحق أنه جاء معبراً لواقع بيئتنا الأصيلة ، متمشياً مع عاداتها وإمكانياتها .

من مقدمة
الأستاذ محمد على حافظ

ملتزم الطبع والنشر



مكتبة الأنجلو المصرية

١٦٥ شارع محمد فريد - القاهرة